

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION
AMIGA

ECCEZIONALE:
UN DEMO GIOCABILE
+ UN GIOCO
COMPLETO

BART VS THE WORLD
I SIMPSON ALLA CARICA!

ZOOL

LA NUOVA

INCREDIBILE VERSIONE

SPECIALE PREVIEW

A-TRAIN e SIM EARTH
MAXIS A TUTTA BIRRA

RECENSITI PER VOI: DARKSEED - SIM EARTH - ROME A.D. 92
SIM EARTH - A-TRAIN - WING COMMANDER - B.A.T. II - ZOOL

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

AMIGA - PC
NUMERO 50

Numero 50 - Febbraio 1993 - Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

**TUTTE LE
NOVITA'
DI LAS VEGAS
E MOLTO ALTRO
ANCORA**

L'ALBA DI UNA NUOVA ERA...?

Ecosì, cominciano ad apparire i primi titoli prodotti esclusivamente per Amiga 1200. proprio quando i maligni avevano cominciato a ventilare un possibile declino del nostro amato computer, ecco che la Commodore risponde con la mossa più azzecata possibile, seguita a ruota da alcune coraggiose software house che cominciano a sperimentare un mercato in evoluzione. I primi frutti di queste operazioni sono sotto i nostri occhi: Zool per 1200 è un gradevole rifacimento del divertentissimo originale, mentre già si profilano nuovi e incredibili prodotti, non ultimo il Deluxe Paint V, che sfrutteranno i 262.000 colori e le risoluzioni incredibili. Noi comunque non ci siederemo su una pietra ad aspettare e guardare quelli che passano: parteciperemo attivamente, e in attesa del primo demo per 1200 divertitevi con l'ultima avventura dei vulcanici Simpson. Alla prossima!

Stefano Gallarini

A - TRAIN 26

BAT - 2 28

DARKSEED 16

ROME 22

SIM EARTH 20

WING

COMMANDER 24

ZOOL 30

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

Direttore Responsabile: Roberto Ferri

Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini

Caporedattore: Marco Auletta - Assistente alla Redazione: Stefano Petrullo

Redattori: Alessandro Rossetto, Mirko Marangon, Giorgio Baldaccini, Massimiliano

Pescatori, William Baldaccini, Manuel Auletta, Emanuele Scichilone,

Eloisa Scichilone, Stefano Petrullo, Andrea Orchesi, Andrea Ungaro

Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri

Grafica e impaginazione elettronica: Carlo e Alessandra Gandolfi

Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano

Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78

Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI)

Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano

Tel. (02) 690.01.255 - Fax (02) 690.01.277 - Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale

Famagosta, 75 - 20124 Milano - Pubblicazione Mensile - In corso di registrazione

presso il tribunale di Milano - Pubblicità inferiore al 70%

Arretrati: il prezzo di copertina più Lit. 5.000 per spese postali

THE SIMPSONS™ BART VS. THE WORLD

ACCLAIM

Se siete tra quelli che hanno seguito con interesse l'avventura in casa Fininvest della serie a cartoni animati più radicale d'America degli ultimi anni, probabilmente avrete riconosciuto il protagonista del demo che andiamo a presentarvi. Massì, è Topolino!

No, ok, basta, fermi, i pomodori non mi piacciono! O meglio, mi piacciono, ma in insalata oppure sotto forma di un bel sugo e... odò un interessantissimo coro di "ecchissene...", pertanto soprasse- diamo.

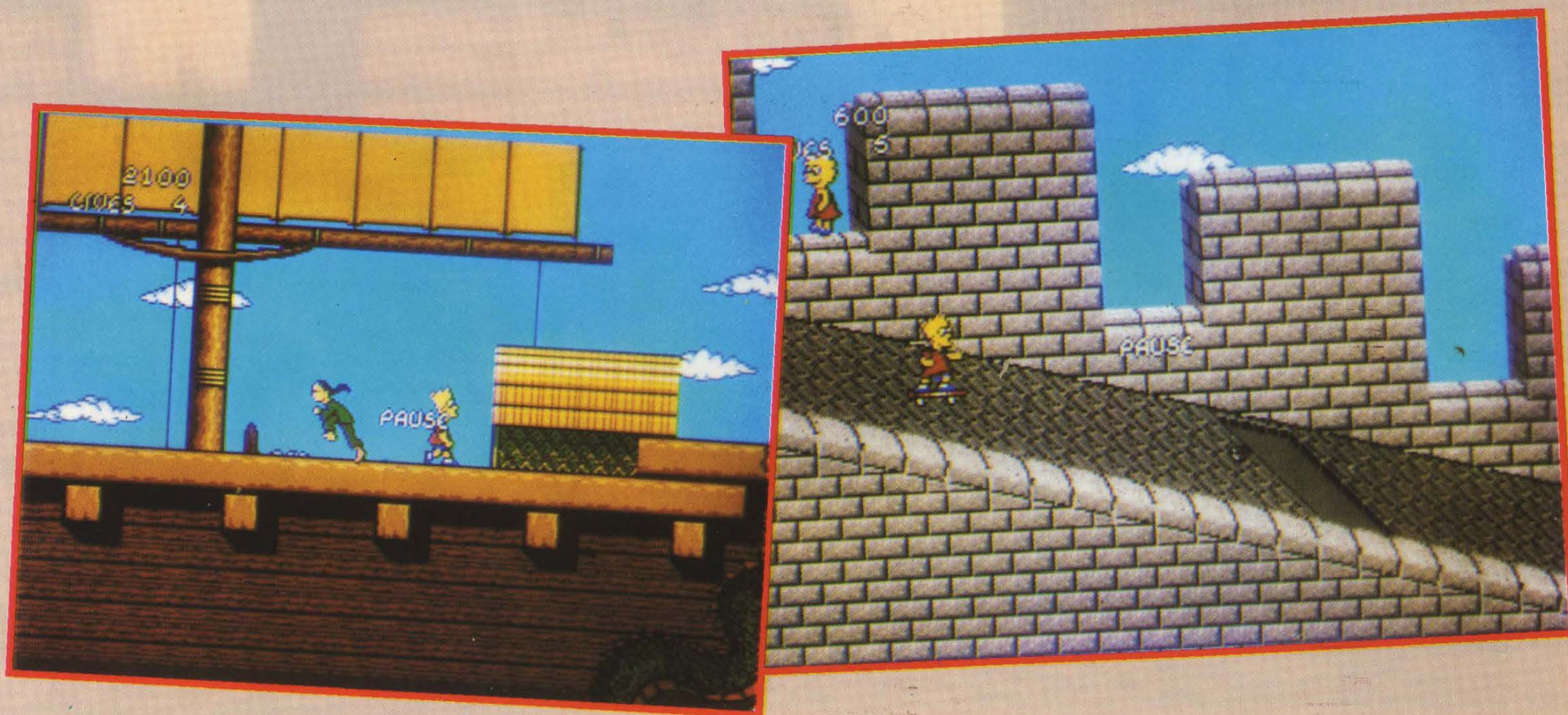
Bart Vs the World è l'ultimo di una lunghissima serie di videogiochi dedicati alla genie dei Simpson, alcuni dei quali ce l'hanno fatta ad arrivare fino ai nostri computer. Un veloce elenco? Perché no: abbiamo Bart Vs. The Space Mutants (anche per Amiga), Bart vs The Space Mutants 2, Krusty Fun House (anche per Amiga), Escape from Camp Deadly, Bart's Nightmare e finalmente Bart Vs the World, del quale vi presentiamo una succosa anteprima.

Come al solito, non posso esimermi dal descrivervi velocemente la trama: Homer Simpson ha causato tanti e tali casini al proprietario dello stabilimento dove lavora (una centrale di energia nucleare) che quest'ultimo ha deciso di rendergli la vita una cosa davvero poco piacevole: non potendolo licenziare (sapete, i sindacati), ha pilotato un concorso al quale partecipava Bart e ha fatto in modo di fargli vincere un viaggio intorno al mondo. Naturalmente tutto non è come sembra: in realtà Burns (questo il nome del losco imprenditore) dapprima ha



preparato un nutrito numero di ostacoli da piazzare sul cammino della gialla famigliola, quindi in un eccesso di creatività ha deciso di farli rapire tutti tranne Bart e di far sudare le classiche sette camice al "discolo" per ritrovare i propri cari.

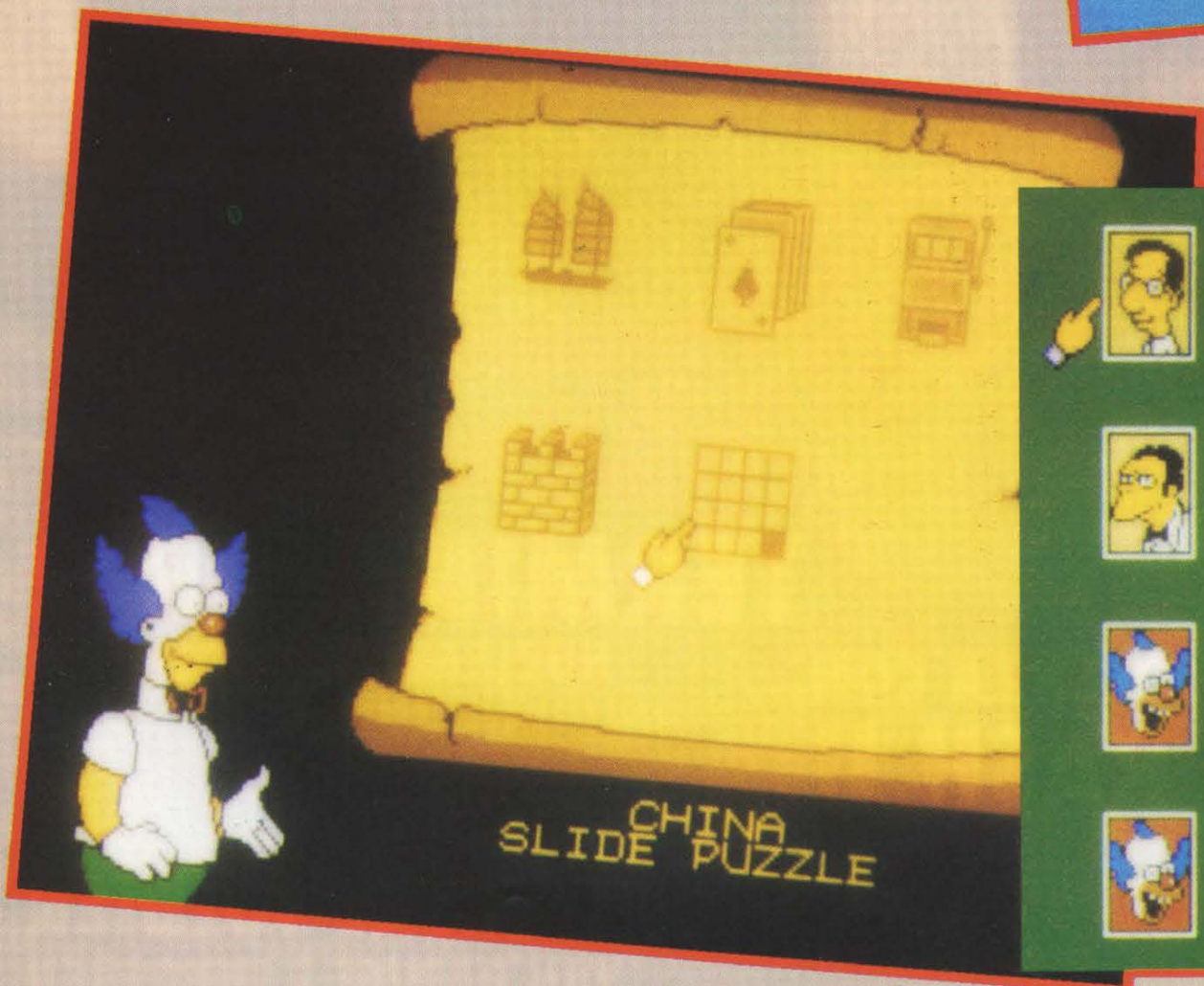
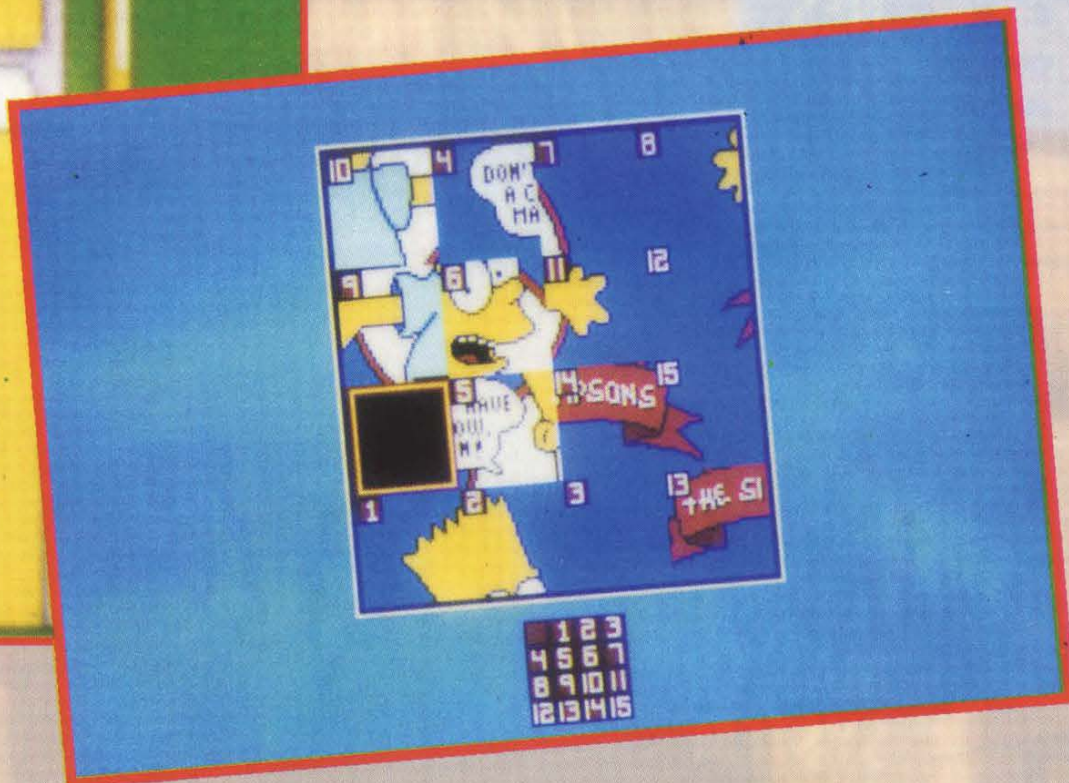
Bart Vs the World, trama a parte, è un'accozzaglia di sottogiochi molto dissimili tra loro: per ogni nazione visitata (i quadri in tutto sono cinque), Bart deve affrontare prove come lo scassaquindici (avete presente quello che tutti chiamano come il gioco dei quindici? Beh, è la stessa cosa. E chi l'avrebbe mai detto...), giochi di memoria tipo... beh, tipo i giochi di memoria, corse a perdifiato a bordo dello skateboard - in Cina dovreste farvi un bel pezzettone della Muraglia, evitando draghi, passanti, precipizi e finezze del genere - e livelli a piattaforme: risolte tutte le prove, dovrà confrontarsi con uno dei membri della "sezione distaccata famiglia Burns", ovvero un lontano parente del vecchiardo che





più o meno fungerà da mostro di fine livello. Fortunatamente, a quanto pare, dalla versione "computerizzata" è stata eliminata la sezione "trivia": bisognava rispondere a delle domande molto specifiche sui Simpson (in inglese) tipo "i Simpson dove hanno preso il loro cane" (al cinodromo, la puntata di Natale se non erro), "perché Bart è finito alla scuola dei geni" (perché ha scambiato le firme su dei test d'intelligenza) e così via, alle quali è facilissimo rispondere se si hanno visto gli episodi e se si sa l'inglese, ma è praticamente impossibile in caso contrario. Insomma, tutto si può dire di Bart vs The World tranne che è monotono: sul disco comunque troverete il quadro della cina, suddiviso in cinque sotto-giochi che, beh, potrete divertirvi a finirli in attesa della versione definitiva. Buon divertimento!

MA



OGNI MESE IN EDICOLA

16

ANNO 3
NUMERO 16
FEBBRAIO 1993
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

MANIA

116
PAGINE
DI MANIA

NINTENDO

NES
GAME
BOY
SUPER
NINTENDO



SEGA

MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE



ATARI

LYNX
7800



MARVEL ALL'ATTACCO
SPIDERMAN E CAPTAIN AMERICA
SU NES, SUPER NES
E MEGADRIE



TERMINATOR 2
NUCLEARIZZIAMOLI VIVI!

A TUTTA VIOLENZA CON...
ROAD RASH II

UNIVERSAL SOLDIER
VAN DAMME E LUNDGREN
SU MEGADRIE!

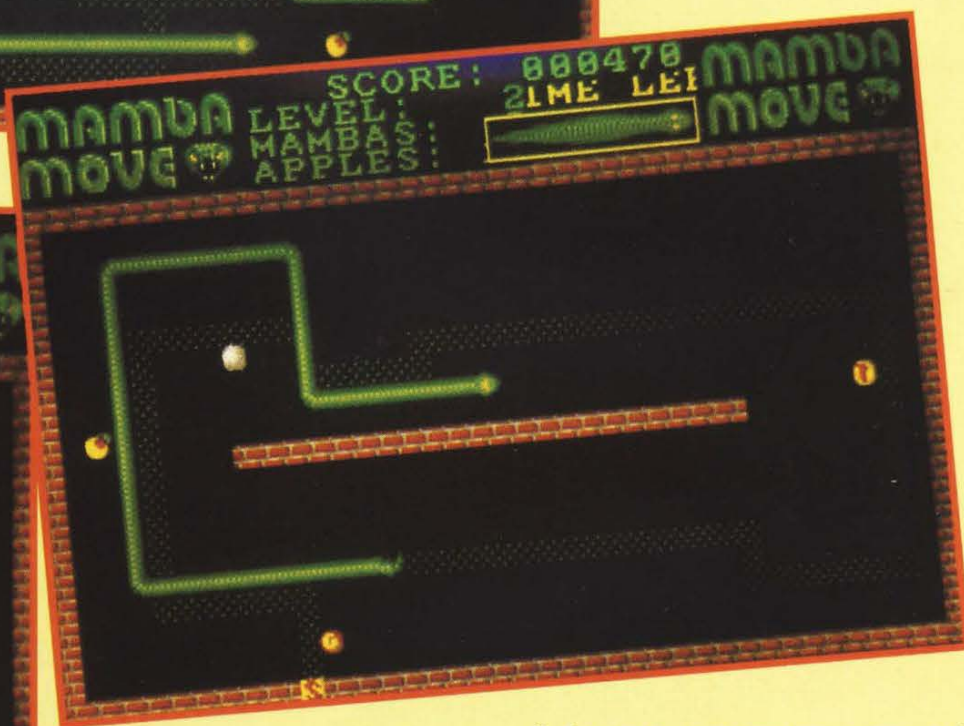
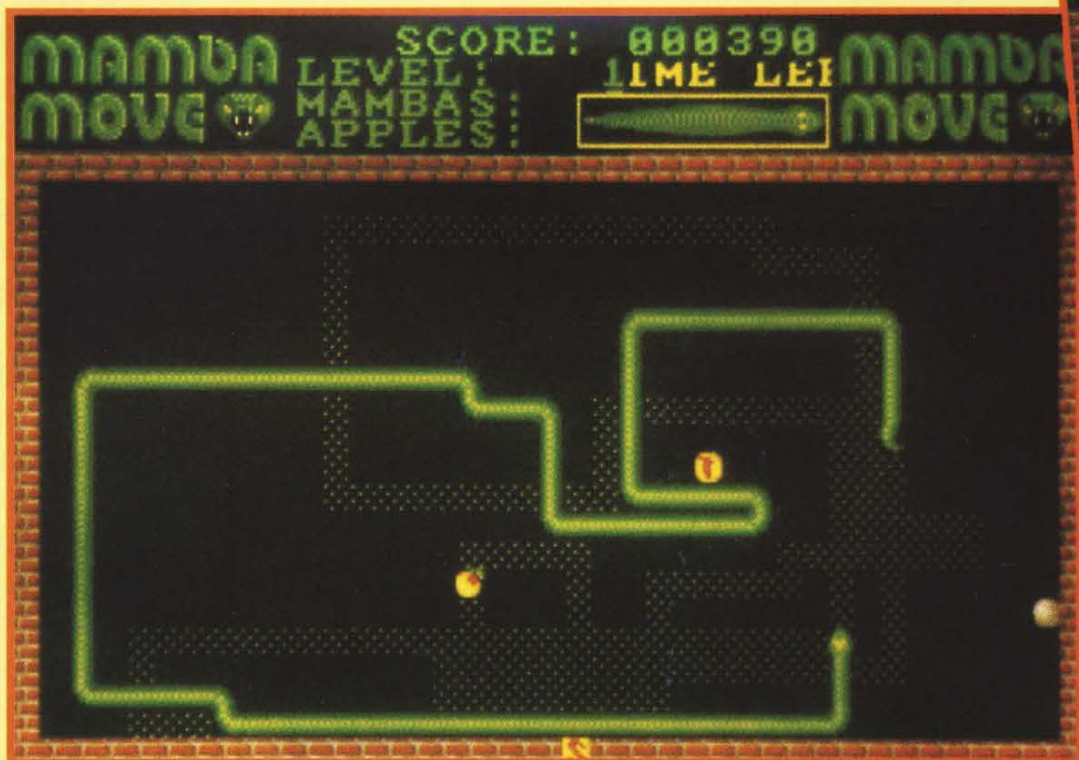
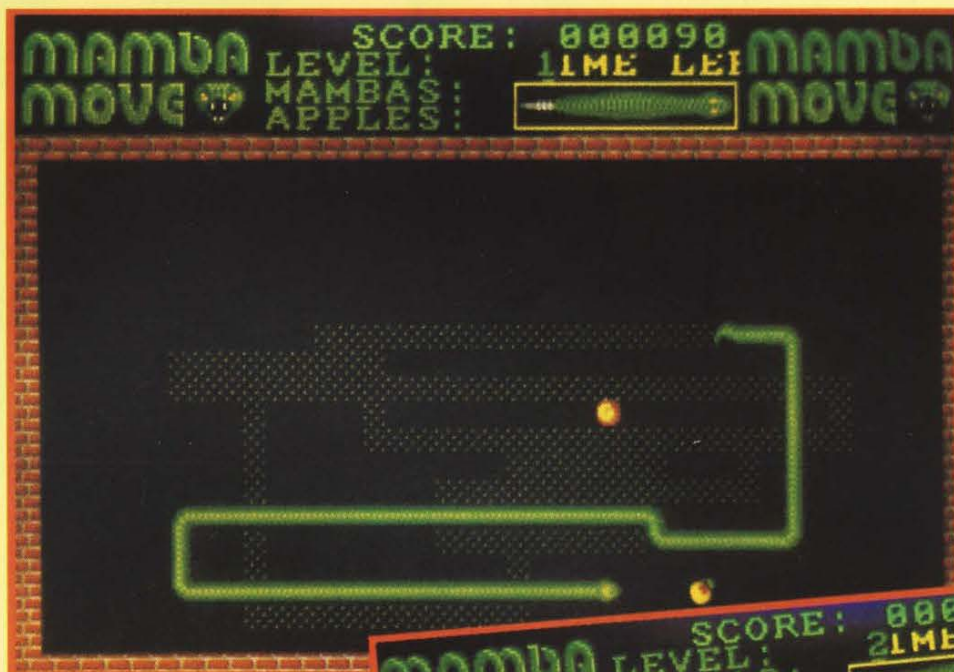
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

MAMBA MOVE

DOMARK

Milioni di anni fa, nelle sale giochi spopolava un semplice ma intrigante giochino noto come Nibbler. Che ne direste di sperimentare di persona le sensazioni di quegli anni?

vita. Dapprima le cose sono abbastanza semplici, il rettile in questione infatti non è esageratamente lungo e cammina lentamente. Mangiando una qualsiasi cosa però si allunga di "un tot", rendendo così più ardua la questione del

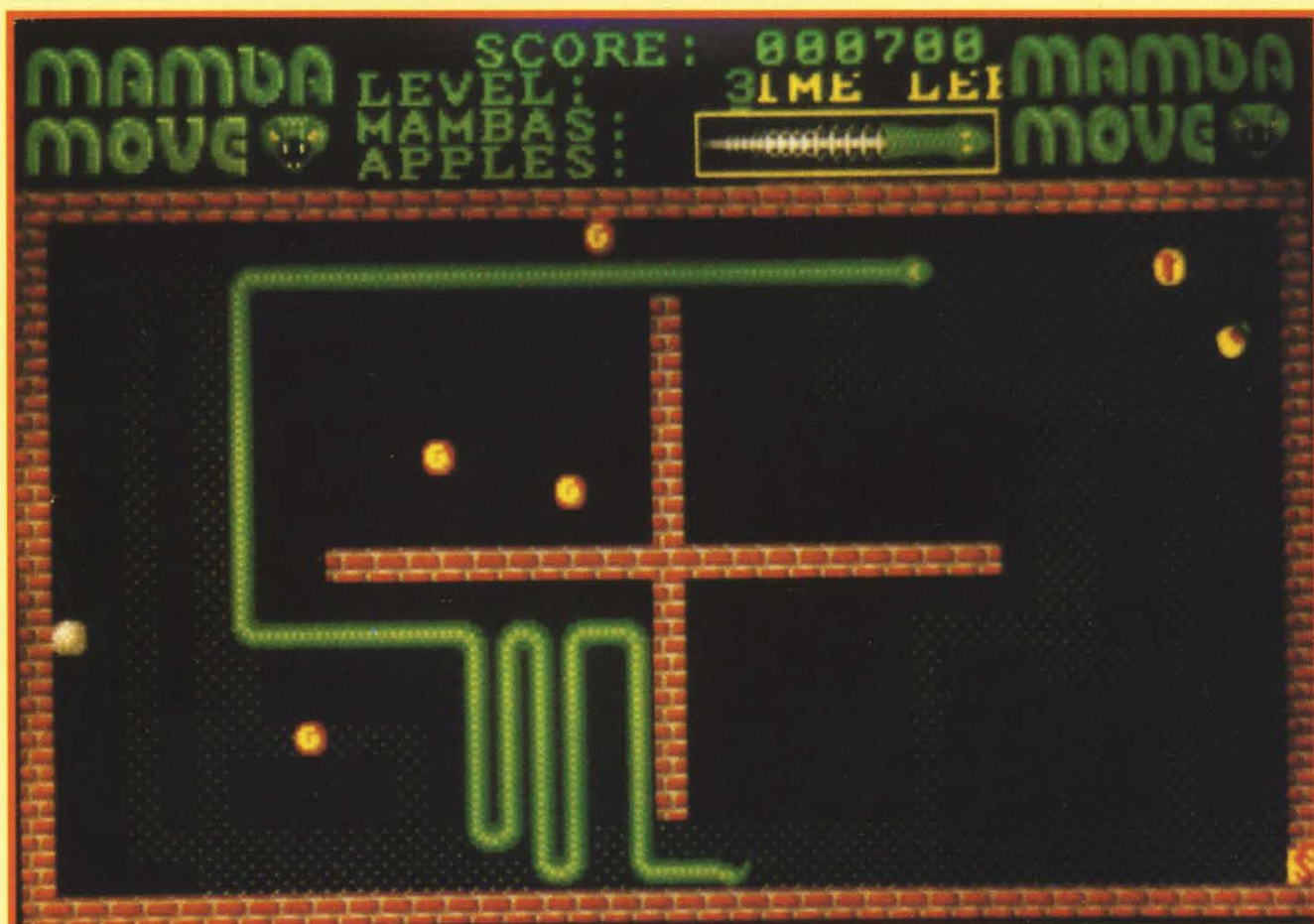


contro una parte di sé stesso, pena la perdita di una

"vietato cozzare con sé stessi". Capito? Beh, se proprio non avete capito, perché non vi caricate Mamba Move? E' la stessa cosa...

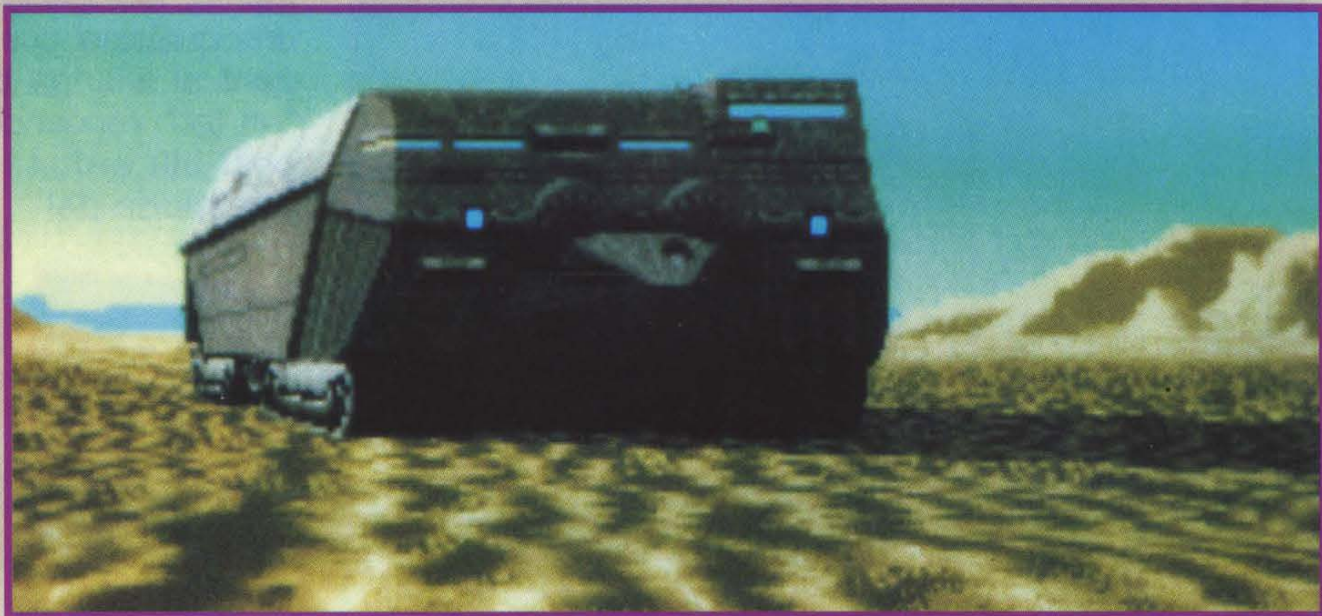
MA

Nibbler, per chi non lo sapesse (in effetti non tutti possono averlo visto) era un velocissimo, semplice e istintivo gioco che aveva come unico scopo mettere alla prova i riflessi dei vari giocatori. Avete presente quando qualche tizio dice che i videogiochi servono a migliorare i tempi di reazione? Beh, probabilmente quel tizio non ha mai giocato a Monkey Island o Battlechess, ma si è fatto un sacco di partite (senza mai terminare il primo livello, of course) a Nibbler. In pratica si trattava di guidare un serpentello in una specie di arena e fargli mangiare, uno alla volta, un tot numero di oggetti per passare al quadro successivo. Il difficile stava in due particolari: innanzitutto, il serpentello non si poteva fermare, potevate solo dargli una nuova direzione in cui muoversi, e soprattutto non poteva né sbattere contro il muro né sbattere

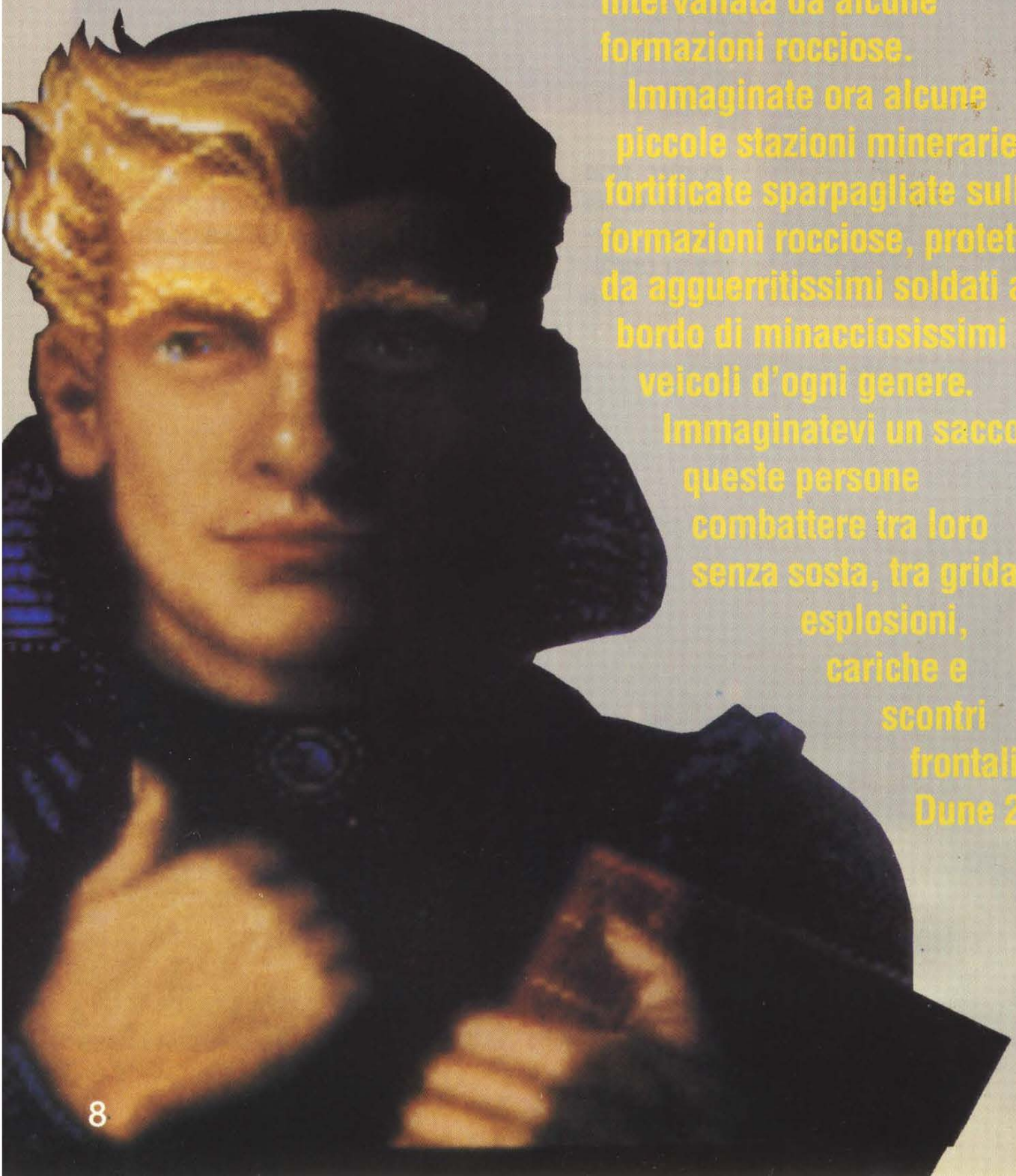


DUNE 2

THE BUILDING OF A DYNASTY



VIRGIN



Immaginate un'immensa, assoluta distesa di sabbia intervallata da alcune formazioni rocciose.

Immaginate ora alcune piccole stazioni minerarie fortificate sparpagliate sulle formazioni rocciose, protette da agguerritissimi soldati a bordo di minacciosissimi veicoli d'ogni genere.

Immaginatevi un sacco di queste persone combattere tra loro senza sosta, tra grida, esplosioni, cariche e scontri frontali. E' Dune 2...

Oh, che barba, un altro gioco strategico complicatissimo, dove bisogna persino individuare il numero di scarpe di ogni singolo avversario prima di aprire il fuoco, senza azione o suspense, di una noia mortale... E vi state sbagliando, miei cari. Dune 2 infatti è un nuovo modo di intendere i giochi "di guerra" in genere, grazie a un approccio quasi-completamente nuovo (semi-inedito va bene?).

Insomma, immaginate un mix tra Sim City e Panzer Battles. Lo so che praticamente nessuno tra voi ha mai visto Panzer Battles, che è poi un gioco bellico-strategico della SSI (se è per questo, non l'ho mai visto nemmeno io, ma va bene lo stesso), ma vediamo di chiarire le idee lo stesso.

In un mega-concentrato, eccovi più o meno di cosa si tratta: il giocatore sceglie una delle tre casate disponibili che partecipano alla gara per ottenere lo sfruttamento minerario di tutto Arrakis, un pianetino noto altrimenti come Dune che è tra l'altro l'unico posto dell'universo dove si può trovare la Spezia, un minerale pregiatissimo che funge anche da Elisir di Lunga Vita (Fortuna e Gloria, dottor Jones NdArcheologo Cattivo), e successivamente controlla lo sviluppo di alcune stazioni minerarie partendo da un misero cantiere: le sue preoccupazioni iniziali dovranno essere quelle di esplorare la zona circostante con i mezzi affidatigli (tipo i Trike, veloci mezzi da ricognizione, i Quad, blindati abbastanza leggeri o semplici "soldati appiedati"), individuare dei giacimenti di spezia e sfruttarli, non prima però di aver costruito delle raffinerie, delle centrali elettriche per





farle funzionare e così via.

Mentre all'inizio l'azione si riduce a un semplice sfruttamento, nei livelli più avanzati si dovrà cominciare a fare i conti con le casate avversarie che occupano i vostri stessi terreni. A questo punto dovrete costruire centri per l'addestramento della fanteria, fabbriche di veicoli d'attacco e postazioni radar dapprima, fino ad arrivare agli spaziorporti, le fabbriche di carriarmati, lanciamissili e mezzi pesanti



in genere nonché stabilimenti dove produrre velivoli dagli usi più svariati. Tutto questo naturalmente mentre si impartiscono ordini alle singole unità per arginare l'azione nemica, attaccare qualche sventurato che si è allontanato troppo da casa o sferrare tremendi attacchi alle installazioni avversarie, con un efficacissimo sistema punta e clicca per designare le unità, selezionare il tipo di azione e l'area di influenza (esempio, volete disporre le vostre unità in fila per attendere il nemico? Cliccate su una di queste, poi su "move" - muovi - e poi sul punto che volete fargli raggiungere. Stessa cosa per attaccare e così via).

Il sistema è sufficientemente flessibile da non obbligarvi a stare dietro ogni secondo a ogni singola unità che, detto tra noi, il

più delle volte se la sa cavare da sola grazie a una sorta di intelligenza, ma non così automatico da togliervi il divertimento di una sana offensiva studiata nei minimi dettagli. La tastiera, in effetti, serve a una cosa sola: scrivere i nomi delle partite salvate!

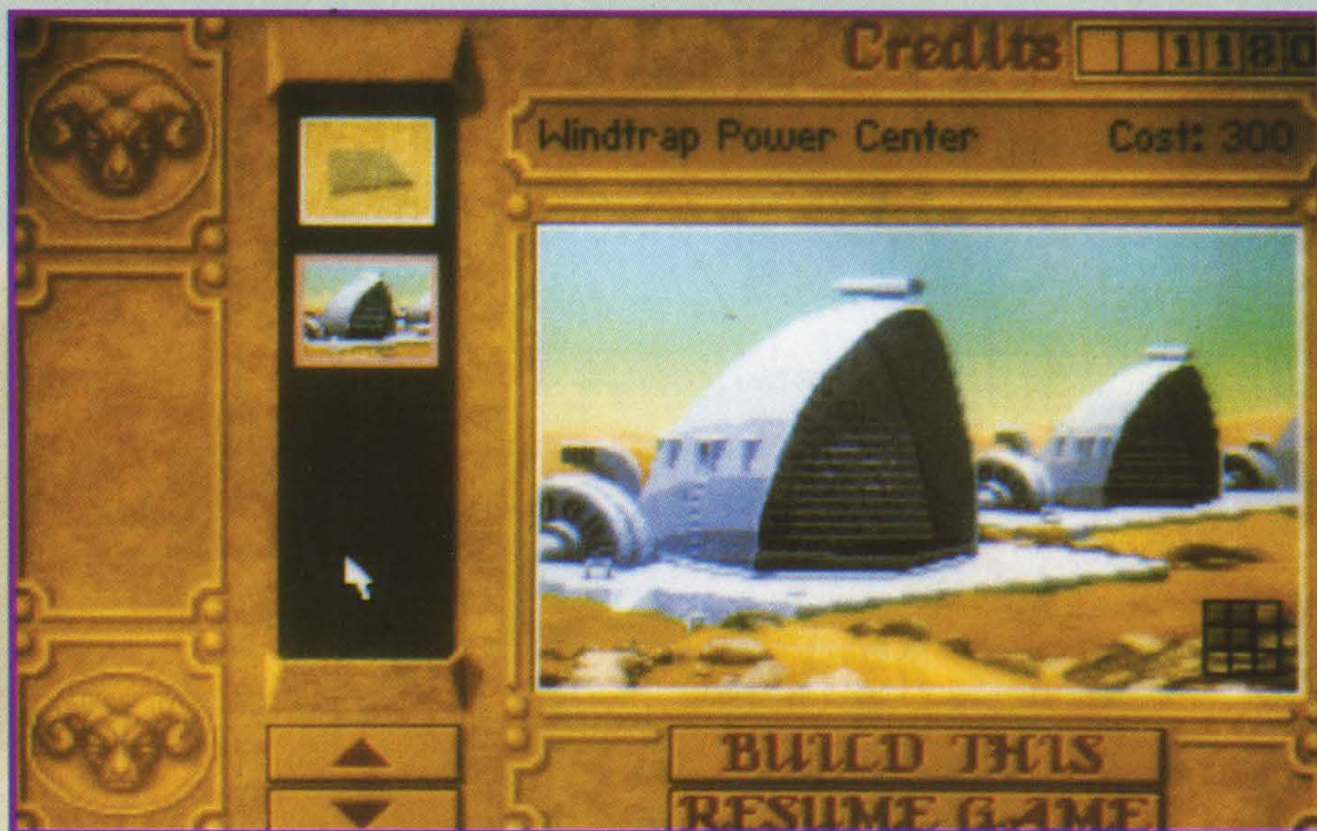
Un'altra particolarità interessante è quella di avere tre possibili approcci al gioco: le tre casate disponibili infatti offrono attrezzature e abilità differenti, corrispondendo di fatti ad altrettanti livelli di difficoltà. I "buoni" *Atreides* infatti sono quelli dalla tecnologia più avanzata, hanno tutto più in fretta e sono quelli che fanno sempre la figura dei "perfettini" (non sottovalutateli, però!). Dalla loro hanno i micidiali *Sonic Tank*, potentissimi carri armati che colpiscono con delle particolari onde sonore utilissime contro i palazzi e le truppe. Gli *Ordos* sono i classici "infiati", viscidi al



la tecnologia non sanno nemmeno cosa sia, e hanno armi ultrapesantissime a partire dalla fanteria armata di lanciafiamme passando per il carroarmato a propulsione nucleare e finendo con i missili terra-terra a lunga distanza.

La longevità viene così triplicata, visto che è possibile finire le nove missioni disponibili in tre diversi modi, ed è una cosa che fa sempre piacere un gioco che non stufa dopo cinque minuti.

Insomma, non vediamo l'ora di presentar-



punto giusto e adeguati nell'attrezzatura: vantano infatti dei velocissimi mezzi da ricognizione noti come *Raider Trike*, dei lanciamissili caricati con un gas ipnotico capace di far cambiare bandiera a chi viene colpito e truppe speciali note come *Sabotatori*. Infine, ci sono i malvagissimi *Harkonnen*, brutali all'inverosimile e privi di un qualsiasi scrupolo:

velo nella veste definitiva, cosa che dovrebbe accadere tra un paio di mesi (diciamo verso Marzo?), e magari completamente in Italiano... chi vivrà vedrà, come al solito (non se ne può più!) non ci resta che aspettare...

MA



GUNSHIP 2000

MICROPROSE

Considerando l'enorme mole di prodotti videoludici dedicata ai simulatori di volo, è strano pensare come, probabilmente per una questione di mentalità, o forse di razzismo più bieco, solo un'esigua parte di questi riguardi gli elicotteri, apparecchi oggi indispensabili quanto gli aerei, che, al contrario, spopolano su ogni tipo e marca di computer. Se infatti amate un particolare aspetto della vita in alta quota, che so, la vita delle Hostess durante un viaggio su un 747 tra Milano e Amsterdam, oppure le collisioni tra Concorde, non abbiate paura, sicuramente troverete qualcosa che potrà soddisfarvi, basta che vi sappiate muovere con disinvoltura tra le tante sigle che stanno sulle confezioni nei negozi e siete a posto (di solito iniziano con la F, chissà come mai). Al contrario, tornando indietro nel tempo per cercare una valida simulazione di elicottero, escludendo i preistorici Choplifter e Scramble con relativi clone, che erano più che altro degli shoot'em up, bisogna puntare la De Lorean in data 1987 per arrivare a Gunship, primo tentativo in assoluto di simulazione vettoriale di un frullatore volante.

I risultati furono stupefacenti, e contribuirono ad incrementare la credibilità della casa inglese presso i possessori di Home Computer; per la prima volta si poteva avere la possibilità di pilotare il più sofisticato apparecchio in circolazione, L'Apache 4H-64A della Hughes, dotato di laser, telecamere, sistema di visione notturno ad infrarossi, sensori radar e disturbatori, guida computerizzata e sistemi di puntamento, e una dotazione di missili e mitragliatrici.

Andando avanti con gli anni, poi, black-out completo fino alla pubblicazione di Thunderhawk, velocissima ed entusiasmante simulazione, con l'unico difetto di essere meno ricca di particolari della precedente esperienza. Ora, evidentemente consci delle lacu-

ne in questo campo, i programmatori delle varie software-house si sono dati da fare, e, in questo periodo, sono in fase di ultimazione ben tre prodotti su cui ancora è difficile pronunciarsi; si parte da Apocalypse della Virgin, pura azione al 100%, per passare a Maximum "Comanche" Overkill della Novalogic, e finire con (era ora!) Gunship 2000, che, pur se già pubblicato in versione PC, è attesissimo alla "prova" Amiga.

Ma veniamo al demo giunto in redazione.

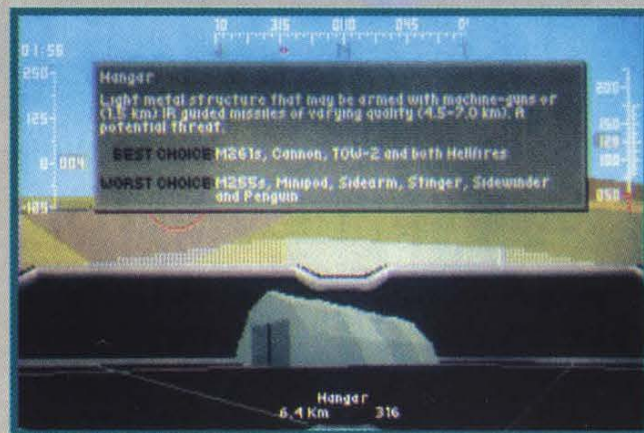
Dopo una splendida presentazione, con relativa introduzione alle missioni, è necessario selezionare il livello di accuratezza della simulazione, per cui

potremo definire, per aumentare la velocità di elaborazione dei dati, la grandezza dei pixel, la definizione dei dettagli, il realismo del gioco,



per poi essere trasportati nell'hangar e scegliere uno dei diversi elicotteri a disposizione; la veduta è la solita, in prima persona dalla cabina, interpretata, come nel primo Gunship, tramite l'IHADSS (casco e subsistema di visualizzazione integrati).

Al di sotto del vetro blindato sono evidenti i comandi di volo, tra cui spiccano l'alteometro VSI e il CRT, sistema che permette di "zoomare" sui bersagli anche molto lontani dal proprio apparecchio, consentendone l'identificazione; da qui poi, tramite un complesso (per chi ha progettato l'elicottero) sistema di acquisizione del bersaglio, denominato



TADS, è possibile colpire direttamente il bersaglio con le armi a disposizione, che vanno dai missili Hellfire ai più classici Sidewinder.

Tra un colpo e l'altro, poi, è possibile richiamare una mappa della zona di guerra, con cui pianificare attentamente le mosse possibili tramite un semplice e pratico sistema "a puntatore".

Ma se questi elementi erano già noti nella prima versione del gioco della Microprose, totalmente nuova è la definizione grafica, l'incredibile realismo del CRT, e la possibilità di fare qualunque cosa si desideri con l'apparecchio (è incredibilmente convincente entrare nel tunnel scavato in una montagna o in una fenditura tra le rocce), fattore non indifferente nel considerare la complessità di una simulazione.

L'unica nota negativa che si può fare, di riflesso, riguarda la mancanza di fluidità nell'azione, che va a discapito della giocabilità; se infatti eravate abituati a Thunderhawk, questo prodotto potrebbe non piacervi, anche se comunque il suo fascino sta nel notevole spessore più che nell'azione vera e propria... L'uscita è comunque imminente, e, come nel caso di B-17, la versione per PC è già sugli scaffali dei negozi.

Andrea "DRUIDO" Ungaro



B-17 FLYING FORTRESS

MICROPROSE

Quando i responsabili della Microprose, qualche mese fa, si accorsero che in testa alle classifiche di vendita dei videogames stava un certo Player Manager, prodotto da una Anco qualsiasi, poco c'è mancato a un suicidio di massa; ma come, 'sti pivelli sono appena arrivati e fanno meglio di noi in un gioco di simulazione!?!? Si imponeva una seria ed approfondita indagine per chiarire la faccenda.

Dopo aver consultato così Remo, il macellaio della zona, risultava evidente che il gioco in questione era addirittura la simulazione delle vicende di un bomber con relativa squadra! A tale provocazione non si poteva che rispondere con un prodotto ancora migliore, e, senza visionare il software antagonista, per evitare di essere influenzati, il team Vector Grafix si mise al lavoro; come spiegarli che per "squadra" non si intendeva "squadriglia"? Troppo tardi...

Ecco così a noi B-17 Flying Fortress, ultima fatica Microprose già disponibile nel formato PC, e in fase di programmazione nella versione Amiga, in cui ci troviamo catapultati nel bel mezzo della seconda guerra mondiale, nei panni del comandante di un gruppo di piloti americani, con il compito di guidare numerosi raid diurni sulle terre dell'Europa occupata.

Nostra responsabilità è comandare il bomber, volare in formazione con gli altri componenti del gruppo, e considerare attentamente le situazioni, per evitare che i propri apparecchi vengano abbattuti; per fare questo è presente una particolare

schermata da cui possiamo osservare dettagliatamente tutto ciò che sta accadendo a bordo, ricevere informazioni su ogni singolo danno, gli umori all'interno dell'equipaggio, i compiti assegnati.

A questo punto, valutata attentamente la situazione, è possibile prendere il comando di uno qualsiasi dei bombardieri, e guidare l'assalto alle postazioni nemiche, oppure imporre una strategica ritirata da ognuno dei punti di vista possibili, sempre sicuri che, nel momento in cui lasceremo i comandi, l'aereo proseguirà il proprio volo seguendo gli ordini da noi impartiti.

Per questo è necessario, all'inizio di



ogni partita, fare una accurata selezione dei membri dell'equipaggio, dato che l'esito delle missioni dipenderà non solo dalla loro capacità di reazione al pericolo e dalla fedeltà al loro comandante, ma anche dalla loro efficacia nel perlustrare, prima di ogni raid, il territorio oggetto delle nostre attenzioni.

Compiuta comunque anche la scelta dell'apparecchio, si parte, in una simulazione della durata di ben 25 missioni che si preannuncia, già dal concept, come qualcosa di esplosivo e totalmente rivoluzionario.

Ma la vera "chicca" del gioco riguarda l'originalissima idea di conferire al videogiocatore il potere di assegnare a ciascuno dei membri del proprio equipaggio il riconoscimento che merita, con la possibilità, quindi, di proporre una promozione per un pilota particolarmente abile, o una penalizzazione per chi non ha obbedito agli ordini impartiti, creando così un gruppo personalizzato, con delle caratteristiche particolari e delle gerarchie interne ben definite.

Questa la teoria, ma, come si sa, leggendone la trama, anche Double Dragon II poteva sembrare un gioco impegnato e coinvolgente.....

La realizzazione tecnica di B-17, infatti, è assolutamente un mistero, e l'unico commento che si può trarre dalla Press Release della software house inglese è che l'azione si svolgerà in tre dimensioni... Non male come primizia, tenendo conto che anche Pac-Mania avrebbe potuto essere presentato allo stesso modo.

Nel dischetto pervenuto in redazione, come ormai avrete capito, non è stata inclusa tra i file.IFF alcuna schermata

tratta dall'azione di gioco, e, per esprimere un giudizio, possiamo solo fare affidamento sui numerosi screenshot di contorno, dai quali sono evidenti solamente due considerazioni; una riguardante lo schema di gioco, che sarà probabilmente diverso da quello di Pac-Mania, e l'altra lo stile grafico, che ricorda sicuramente quello delle schermate di fine quadro in Operation Wolf: per il resto non ci rimane che aspettare il Marzo del 1993, o, se preferite(?!), acquistare un PC con SoundBlaster,

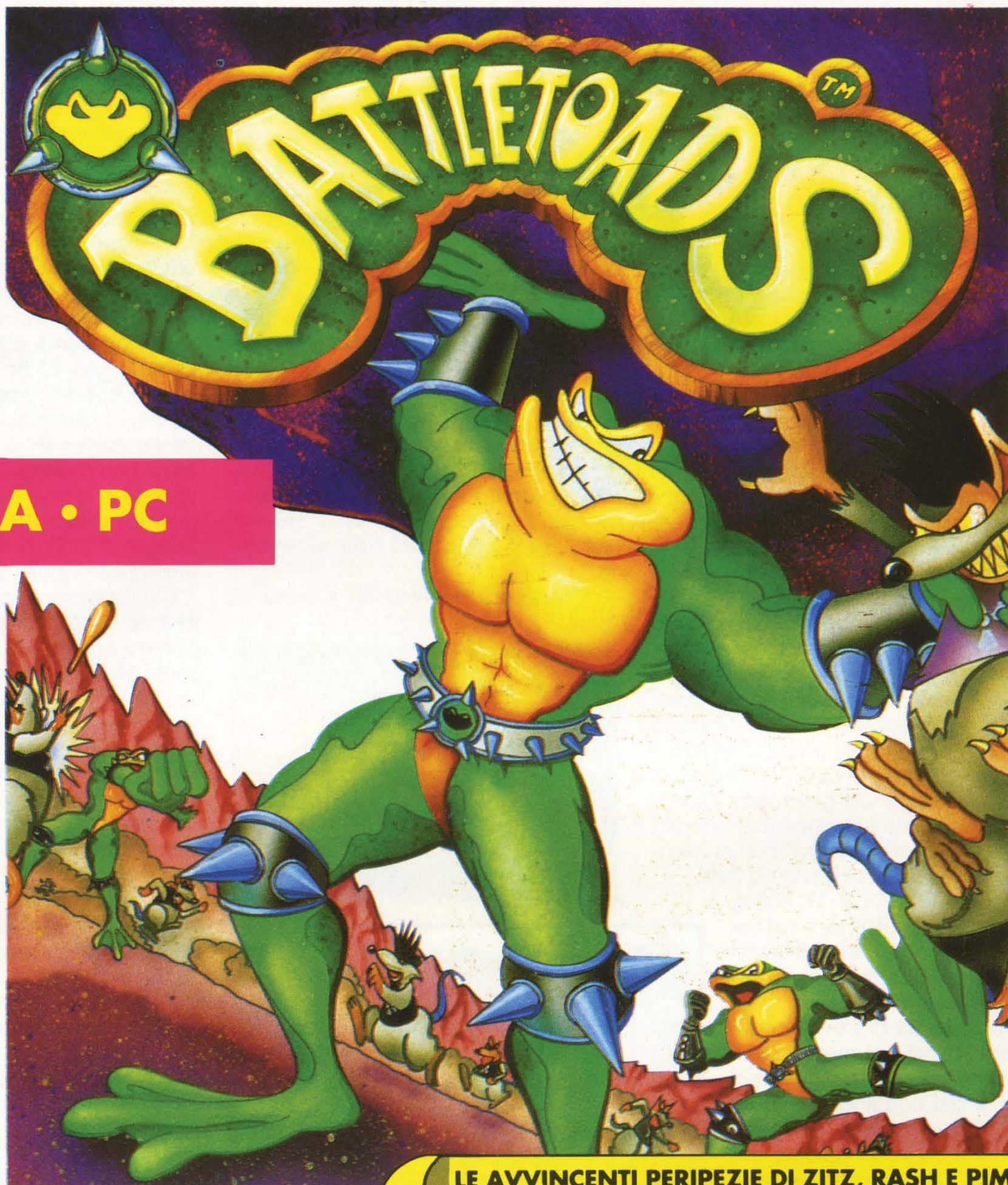
SVGA e Co.

Andrea "DRUIDO" Ungaro





AMIGA • PC



**LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE,
IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO
LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!**

ZITZ, RASH E PIMPLE... I BATTLETOADS!

LA MALVAGIA REGINA NERA ED
I SUOI SCAGNOZZI HANNO
RAPITO PIMPLE E LA
BELLISSIMA PRINCIPESSA, AMICA
DEI NOSTRI EROI.

COSA INTENDI FARE?

LA RISPOSTA È UNA SOLA: PASSARE ALL'ATTACCO!
PERCHÈ SEI UN BATTLETOAD E I BATTLETOADS
NON PIANGONO, NON SI DISPERANO E NON
CHIEDONO AIUTO!



MINDSCAPE

TRADEWEST

RARE

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHUCK ROCK 2 SON OF CHUCK

CORE

Che, per inciso, è altrettanto turbolento e brutale, se non di più. Quali saranno i motivi che spingono il tenero ma rocciosissimo frugoletto ad avventurarsi tra mille pericoli di carattere animale e non, a cominciare da ogni sorta di dinosauro che abbia mai fatto la comparsa sulla Terra (e anche qualcuno in più) fino ad arrivare agli ostacoli di carattere "geografico" più impervi tipo vulcani in piena attività eruttiva,



Ricordate un po' di tempo fa le avventure di quel buffo cavernicolo alle prese con il rapitore della sua fascinosissima moglie? beh, queste sono quelle del figlio.



Son of Chuck presenta una grafica a dir poco lussureggiante, nemici immani, umorismo a non finire e anche qualche simpatico anacronismo (e non fate come Pippo nelle storie della macchina del tempo, lo sanno tutti che diavolo è un anacronismo!) tipo tizi armati di lanciafiamme, antenne paraboliche sui tetti delle costruzioni e così via. E tutto questo, da cosa lo abbiamo dedotto? ma dalle foto, suvvia...



tremendi crepac-ci e robbaccia varia? A noi (noi nel senso di poveri recensori) non è dato saperlo, visto che il gioco sta ancora subendo gli ultimi ritocchi e non se ne è vista una versione definitiva in giro. Tutto quello che vi possiamo raccontare è che



LEMMINGS 2 THE TRIBES

PSYGNOSIS

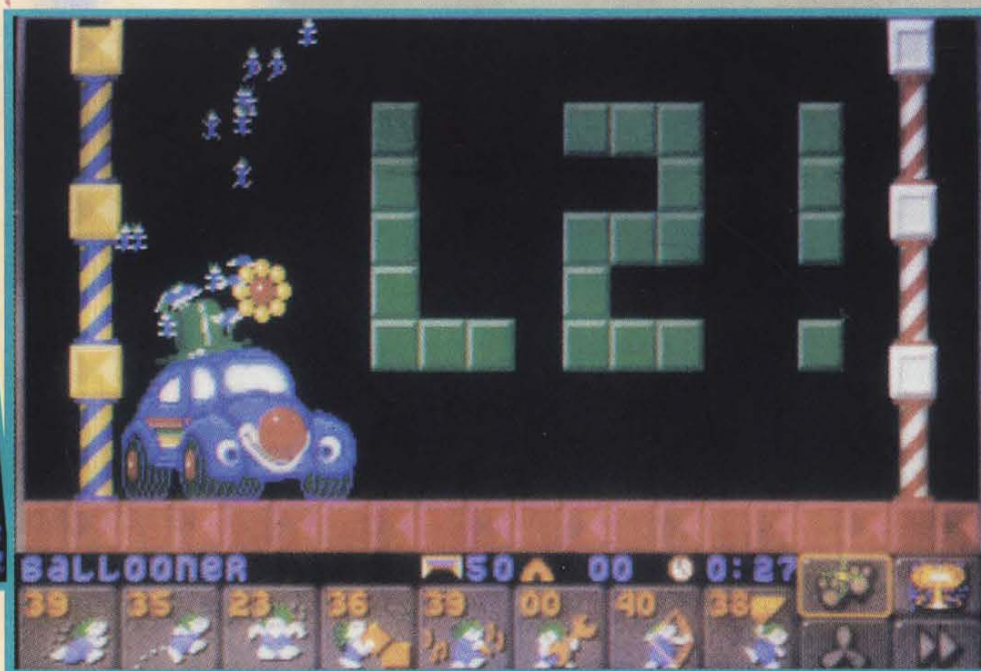
Gli animaletti dalle tendenze suicide stanno tornando - e questa volta hanno molta più fantasia.

Questo probabilmente è il milionesimo remix della classicissima frase "Tizio sta tornando - e questa volta non farà prigionieri" che siete costretti a sorbirvi, lo so ben io che sono più di tre anni che continuo a proporla in salse diverse, ma che ci volete fare, certe abitudini sono dure a morire. Comunque, quello che ho detto è fondamentalmente vero: gli indistruttibili (ma sarebbe meglio dire fragilissimi, a essere onesti) protagonisti del devastante Lemmings sono di nuovo tra noi, e in effetti hanno molta più fantasia: questa volta infatti non



sono più limitati ai soliti compiti tipo "basher", "climber" e così via: a seconda della zona dell'Isola dei Lemmings nella quale stiamo operando, avremo gruppi Lemmings circensi, sciatori, spaziali, filo-egiziani, olimpici e balneari, ognuno dei quali potrà sfoggiare diverse attività come potete vedere dalle foto, dove sono in azione i Lemmings "da circo" con arcieri, "one-man band", corridori e via dicendo. Ogni set di livelli quindi si differenzia dai precedenti per la maniera di risolverli; un'altra grande novità è l'evoluzione del puntatore, che da semplice "mirino" si trasforma (in un razzo missile, con circuiti di mille valvole, tra le stelle sprinta e vaaaa... Mangia libri di matematica e insalata di cibernetica - erm, scusate, i ricordi...) in un utensile dagli usi più svariati, non ultimo quello di "ventilatore" per influenzare il moto di alcuni palloncini. La versione definitiva dovrebbe uscire tra breve, noi non vediamo l'ora...

MA



LEGENDS OF VALOR

U.S. GOLD

Chi tra voi è mai passato vicino a un PC e ha sentito nominare Ultima Underworld dal suo intrippatissimo proprietario, alzi la mano. E chi tra questi non ne ha mai desiderato una versione per Amiga?

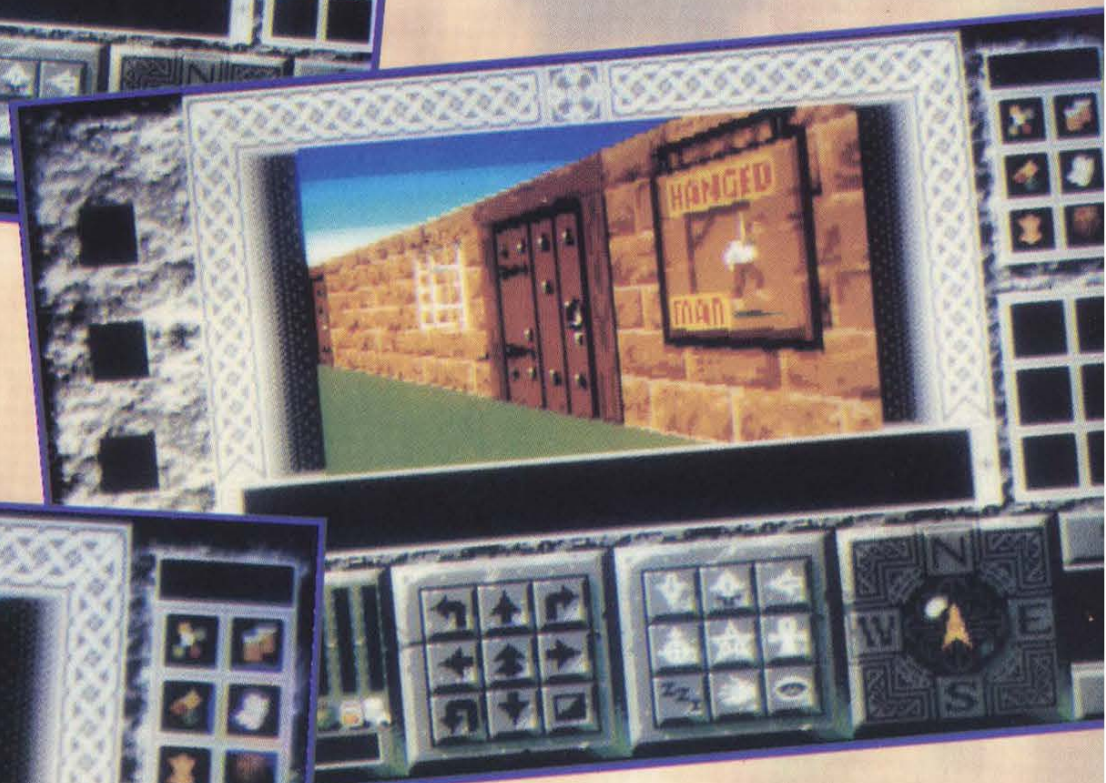
Pochissimi, penso. A quanto pare però la Origin l'Amiga non sa nemmeno dove sta di casa (speriamo che le cose cambino con l'avvento del 1200), e ci dovremo accontentare di questo "surrogato", che poi tanto surrogato non è. Legends of Valour è un interessantissimo gioco di ruolo visualizzato in prima persona programmato dagli stessi tizi che fecero scalpore anni fa con Corporation. In sostanza si tratta della solita storia "l'eroe buono va in giro a cercare i mostri, liberare le donzelle e fare soldi", questa volta

però con una visuale a dir poco inedita, un'interfaccia utente inte-

ressante e una profondità senza pari, perlomeno su Amiga. Gironzolando per la città che si trova sopra gli infernalissimi sotterranei che contengono mostriciattoli d'ogni genere, è possibile infatti parlare con

la gente, mercanteggiare, sbronzarsi, venire arrestati dalle guardie e così via - davvero niente male, anche se è più divertente stare fuori dalla cella. Come trama LoV non offre niente di nuovo, ma come realizzazione decisamente sì: oltretutto, è stato studiato per girare su qualsiasi Amiga senza problemi. ne vedremo delle belle!

MA



CYBERDREAMS/MIRAGE (SOLO 1MB)

(special-
mente per chi ha avuto la possibilità di vedere la versione PC - e allora cosa giocate a fare a questo tanto il gioco è lo stesso. Oppure volete solo fare inc...are il vostro amico che così gentilmente vi fa assistere alle sue spericolate evoluzioni sul suo Amiga?

siete voi
che dovete continuare la sua storia guidandolo in giro per la casa e per il paese alla ricerca di oggetti che potranno essergli utili quando, finalmente, lo condurrete nel mondo parallelo che, prima o poi, dovete riuscire a scoprire per procedere nella vostra avventura. Non pensavate mica che bastasse far ingurgitare al nostro una semplice aspirina per risolvere tutto

DARKSEED

Può essere così tanto appassionante cercare di far passare un mal di testa cronico a qualcuno che vedete per la prima volta? A giudicare dal mal di testa che è venuto a me per riuscirci sì!

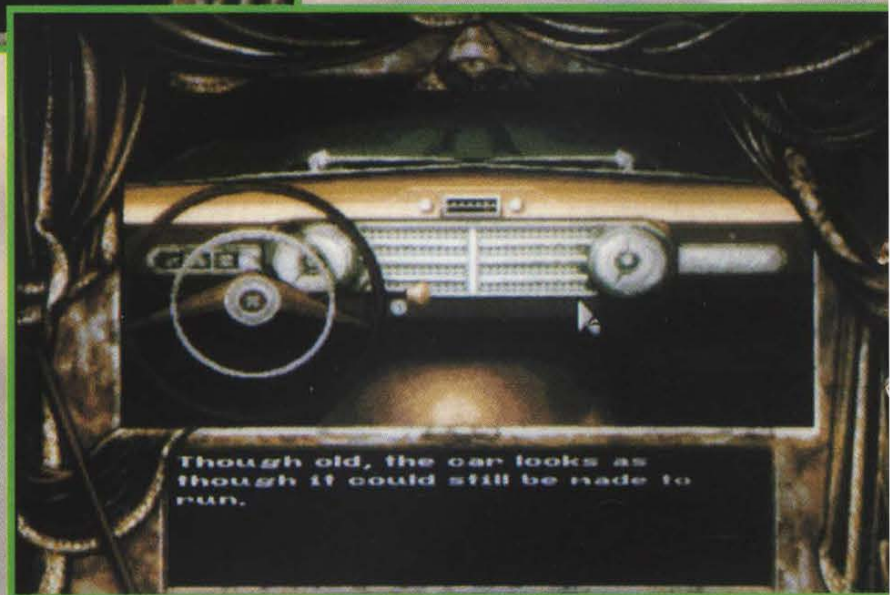
Dopo lunga attesa ecco sui vostri monitor (e chi non ha il monitor cosa fa?) la conversione Amiga di Darkseed che (forse) alcuni di voi attendevano con impazienza



quanto, vero? Comunque se non volete essere tormentati dai suoi lamenti per tutta la durata del gioco è una cosa che vi conviene cercare di fare immediatamente (altrimenti il mal di testa poi viene a voi). Comunque cercate di prestare sempre attenzione a dove

Pubblicità docet!).

Vediamo comunque (per i poco informati) la breve storia del nostro amico Mark Dawson (che tra l'altro è anche uno dei produttori e ideatori del gioco. Ma non credo si tratti di un videogioco autobiografico) che, dopo una notte agitata a causa di un incubo (ma sarà solamente un incubo?) in cui gli viene ficcato nella scatola cranica un feto alieno, si sveglia nella sua nuova casa (nuova si fa per dire... Vedere per credere) con un gran mal di testa. A questo punto



siete e a cosa state facendo perché potrebbe capitarvi improvvisamente di credere che stiate giocando a qualcosa d'altro. Ad esempio potreste incontrare uno strano tizio che si spaccia per avvocato e vi regala un biglietto che riporta una scritta stile Monopoli "uscite gratis di prigione" oppure se vi trovate a passeggiare nel cimitero (come faranno a venirvi in mente idee così lugubri lo sapete solo voi) e avete come passatempo quello di leggere le lapidi (anche qui ci vuole



una bella fantasia eh!) potreste pensare di essere in un gioco della Lucasfilm visto che su una di queste trovate scritto "G. Treepwood R.I.P."

I controlli sono abbastanza semplici e intuitivi, infatti avrete un cursore "multiuso" (ultimissimo modello con un CX spettacolare grazie ai vari spoiler anche se non molto conveniente visto che tutti gli optional NON sono compresi nel prezzo! UH, HEM, scusate ho avuto un piccolo problema di crisi

su una porta

dove poter entrare oppure una mano con l'indice puntato (meno male che è l'indice) o un punto esclamativo quando vi troverete a passare dalle parti di un oggetto che può essere manipolato. Logicamente uno dei due pulsanti del mouse (come quale? Quello destro! Ma insomma devo sempre dirvi tutto io!?) serve a

"switchare" (brutto vero?) da un'icona all'altra mentre il sinistro serve ad utilizzare quella selezionata in quel momento. Spostando il cursore sulla parte alta dello schermo potrete poi visualizzare l'inventario di ciò che avete

in

que-

s t o

caso l'al-

ta risoluzio-

ne a 16 colori,

che non offrirà

molto in fatto di

variazioni croma-

tiche e sfumature

ma è in ogni caso

un bel vedere) che

per quel che ri-

guarda lo stile e non

poteva essere altri-

menti visto che la

Cyberdreams, per man-

tenere fede alla sua pro-

messsa di sfruttare per le

sue creazioni le opere di

grandi perso-

naggi, in questo

caso particolare si

è avvalsa, per la

grafica del mondo

parallelo, della colla-

borazione di un certo

H.R. Giger (ma sì, lo

stesso che trovate in-

sieme a Ridley Scott

e Sigourney Weaver

nei titoli di coda di

Alien! Mi domando

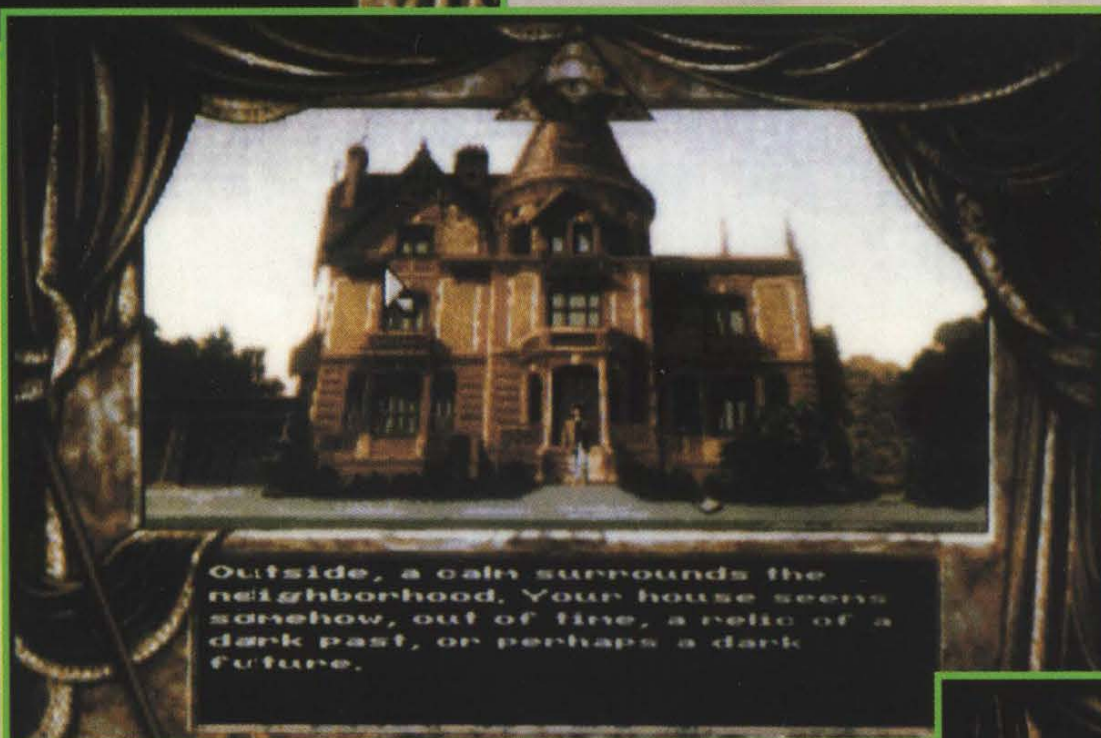
come facciate a non

sapere certe co-

se...). Questo vi fa

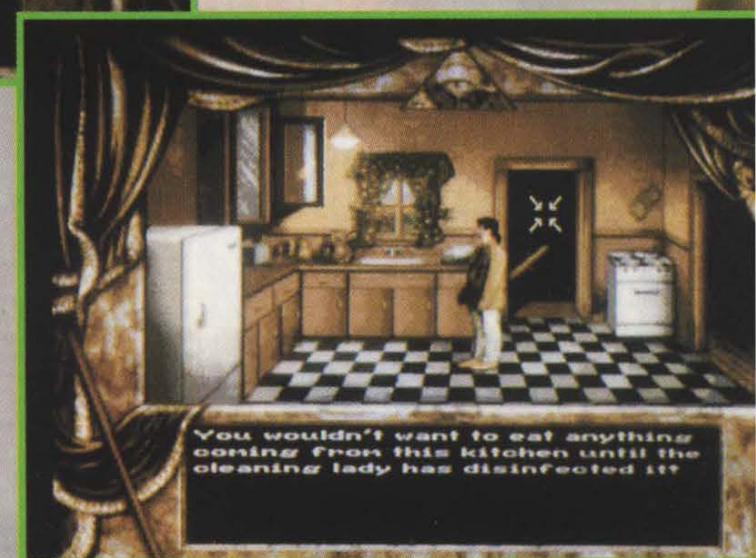


d'identità pensavo di essere diventato un redattore di Quattroruote) per muovervi (freccia), prendere e manipolare oggetti (mano) e per esaminarli (punto di domanda). Il tutto è facilitato dal fatto che il cursore cambia aspetto quando passa sugli oggetti con cui potete fare qualcosa; vi ritroverete quindi quattro frecce convergenti quando il cursore è posizionato



raccolto in giro e selezionare gli oggetti che eventualmente volete cercare di utilizzare. Nella parte bassa invece si trova la finestra con i messaggi.

La grafica, che cambia radicalmente passando da un mondo all'altro, è molto curata sia per quel che riguarda la definizione (è stata utilizzata



capire cosa sia possibile trovare nel mondo parallelo e commento che in alcuni di voi sta già aumentando la curiosità e la voglia di

all'altro (ma rimanendo a lungo nello stesso posto potrebbe risultare un po' noiosa), mentre gli effetti (sonori) ben riusciti pur restando nella normalità.

Una delle poche pecche del programma è la velocità di gioco non esattamente entusiasmante, probabilmente se non riuscite a scovare qualcosa di interessante abbastanza in fretta potrebbe anche scapparvi la voglia di

tro genere potete fare.... un'orgia (di divertimento naturalmente! Cosa avete capito? Siete sempre i soliti maligni eh!!) Se invece gli amanti dei due generi sono tutt'uno..... lascio immagi-



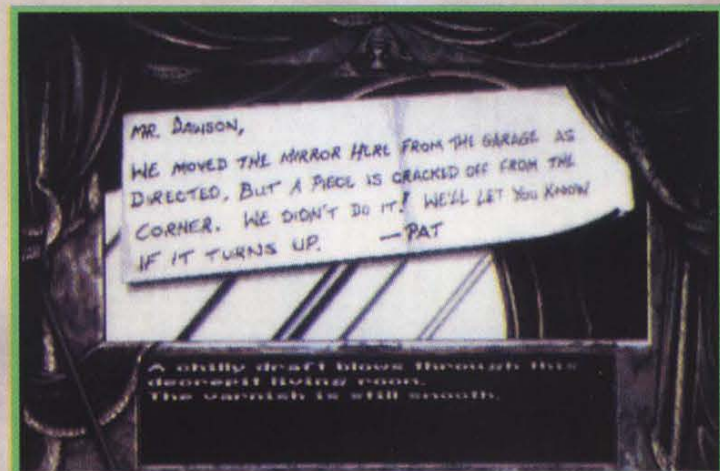
giungerlo, per gli altri cioè per chi invece non riesce neanche a guardare Biancaneve perché ha paura della strega cattiva e di sera sta chiuso in casa per paura delle creature notturne (vedi glossario del giovane nottambulo alle voci vampiri, licanotropi, fantasmi, ecc.) ma è comunque appassionato di questo genere di giochi consiglio di ripescare Indy IV o aspettare Day of the Tentacle. Per ciò che riguarda il sonoro anche questo è curato anche se non proprio eccezionale, la musica



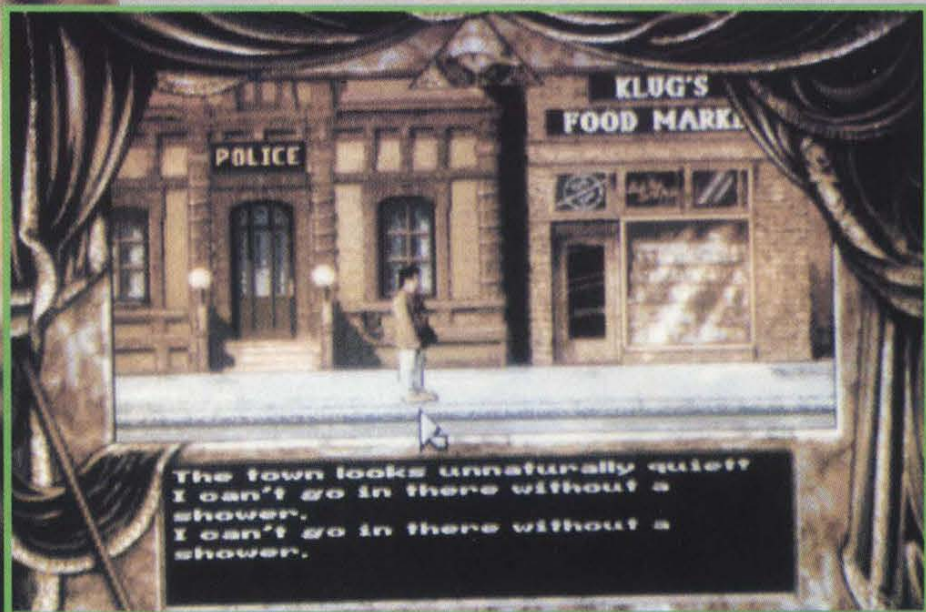
continuare a giocare, contando poi che il programma è diviso su sette dischetti se avete a disposizione un solo drive sono Razzi vostri!!! Un piccolissimo consiglio che posso darvi è.....

No, meglio non dirvi niente altrimenti che gusto c'è!

Tirando le somme (dove avete messo la mia calcolatrice nucleare tascabile?) Darkseed è un gioco attraente sia dal punto di vista grafico (soprattutto per gli amanti del genere) che dal punto di vista del tipo di



nare a voi cosa può succedere (questa è perversione NdMA)! Dovrebbe anche riuscire a tenervi occupati per un periodo di tempo abbastanza lungo se non vi lasciate sopraffare dallo scoramento (che non è una parola il cui significato è direttamente collegato a certi rumori che talvolta è possibile sentire passando nei pressi di una toilette e non è neanche l'unione di due parole per lanciare la nuova campagna pubblicitaria di alcune famose caramelle) dovuto ai progressi già



è abbastanza tetra negli ambienti dove serve e varia comunque dall'uno

gioco (sempre per gli amanti del genere). Quindi se riuscite ad unire videogiochi amanti dell'uno e dell'al-



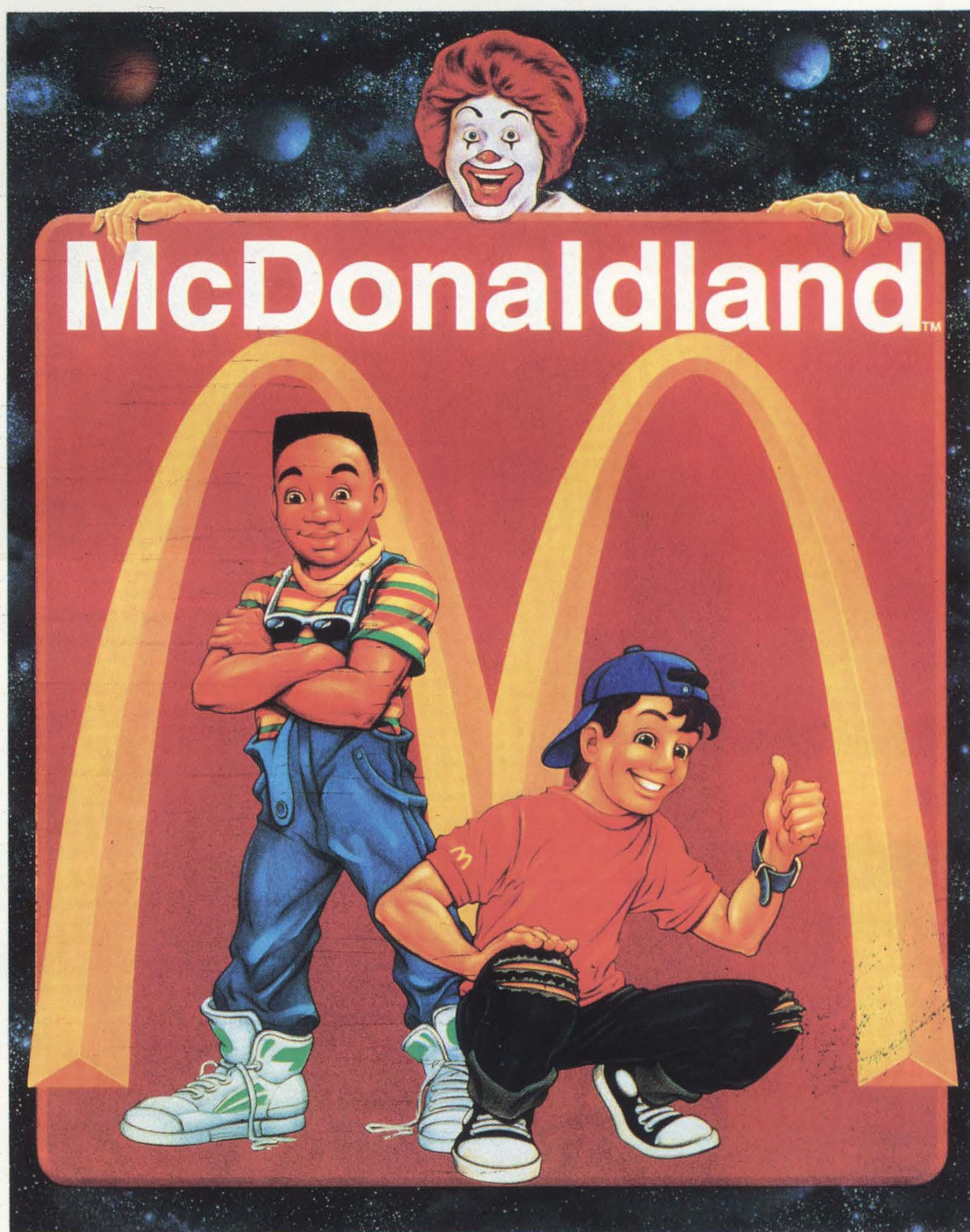
lenti di per sé e resi ancora più lenti dalla scarsa velocità del programma e dall'alto numero di caricamenti e cambi di dischetto necessari.

Manuel Auletta

VALUTAZIONE GLOBALE



ENTRA NEL FANTASTICO MONDO DI...



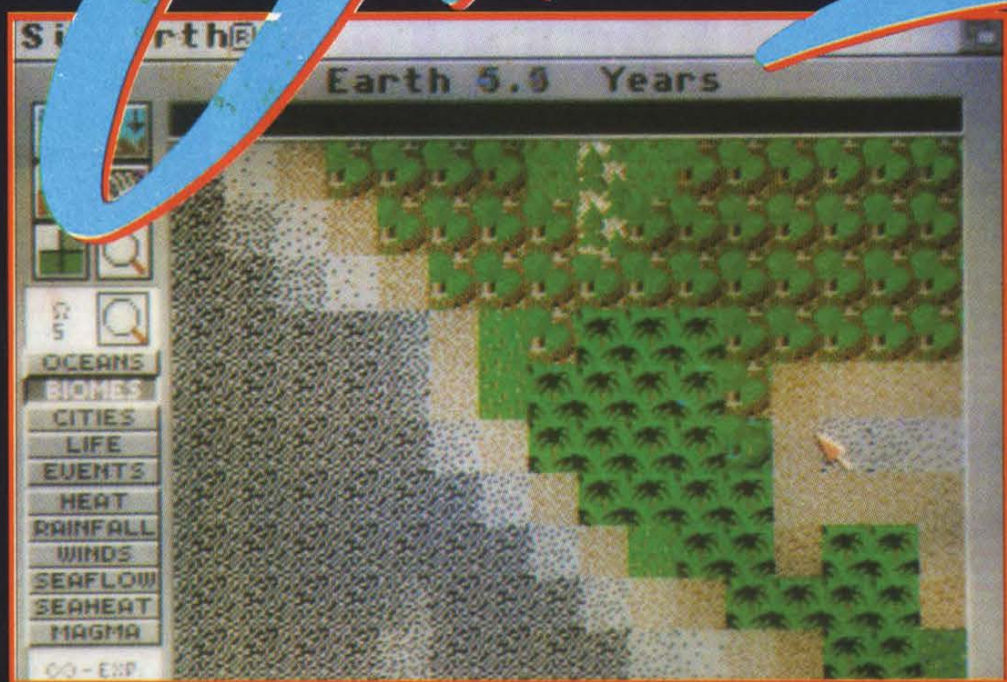
C64 C
C64 D
AMIGA
PC

L. 29.900
L. 29.900
L. 49.900
L. 49.900

Fai la conoscenza dei M.C. Kids, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che HAMBURGLAR se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i M.C. Kids hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali GOFERIT e I PSYCHO, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.



SimEarth



MAXIS/OCEAN

Dopo quasi due anni di lavorazione, la Maxis ha completato questo classico gioco per la gioia di tutti i possessori di un qualsiasi Amiga. Si può sperare in una conversione di buona qualità? Generalmente le conversioni perdono sempre qualche punto, ma questa volta dopo così tanto tempo ci mancherebbe solo che Sim Earth ci deluda...

Sim Earth è l'ideale seguito di un videogioco che ha davvero fatto storia: Sim City. Qualsiasi persona che si intenda anche solo parzialmente di videogiochi, deve aver preso almeno una volta in mano una città del famoso gioco sopra indicato. I risultati che la presi-

crescente, instabilità caratteriale dovuta ai problemi manifestati dai sim-cittadini e insonnia causata dalle nottate passate davanti al vostro computer. Sim City riusciva dunque a far perdere qualsiasi altro interesse terrestre e conduceva il videogiacatore in una spirale di gioco sempre più ardua, a mano a mano che il tempo scorreva, da evitare (talvolta guardavo l'ora e mi accorgevo di aver fatto mattina...).

Dall'uscita di quel capolavoro molti sono stati i giochi proposti sulla stessa falsariga: Sim Earth appunto, uscito solo in questi giorni per Amiga; Sim Ant, basato sulla vita delle formiche (che schifo... le formiche ovvio...); Sim Life, gioco appena uscito su Pc (verrà tradotto probabilmente tra una decina di anni per Amiga...) che vi permette di diventare scienziati e compiere numerosi esperimenti biologici con creazioni di nuove forme di vita senza andare contro a nessuna organizzazione a favore (o contro) degli animali. Vediamo dunque di capire

denza trasmetteva erano voglia di continuare a giocare

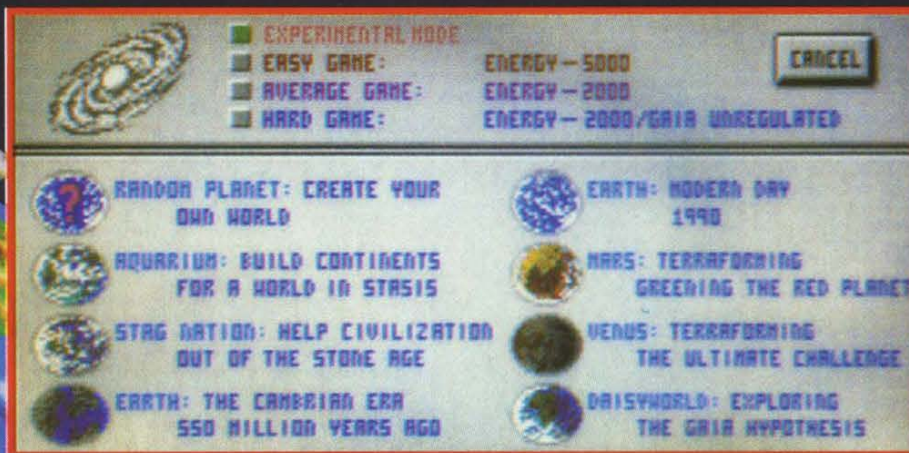
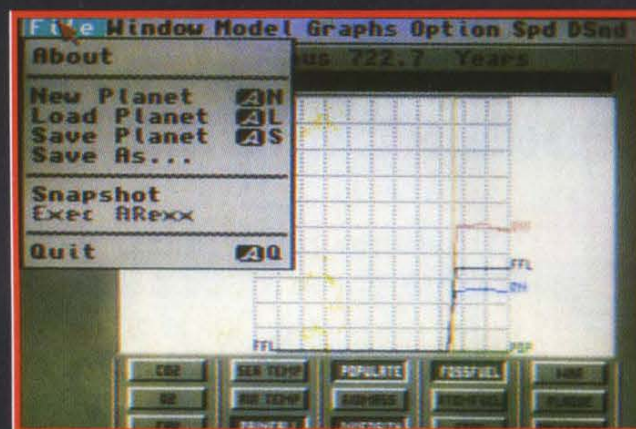
qualcosa, visto che tutto è pressoché impossibile, di questo Sim Earth: innanzitutto, bisogna subito mettere bene in chiaro che Sim City è molto (ma molto, ma... troppo) differente da questa simulazione e dunque tutti quelli che supponevano in qualcosa di simile magari più grandioso, è bene smontarli subito. Sim Earth è un simulatore di pianeti e con esso il vi-



esso il videogiocatore-tipo può cercare di migliorare il mondo già esistente o crearne altri con caratteristiche proprie. Potrete dunque creare la vita su Marte, su Venere oppure governare un pianeta totalmente acquatico ecc.. Questa simulazione della Maxis va oltre ogni aspettativa di realismo: nulla è lasciato al caso e

nuale consta di ben duecentotrenta pagine per un totale di circa sei etti). Gli scopi per i quali un giocatore si deve accostare a Sim Earth sono disparati e sarebbe troppo difficile immaginarli; altrettanto arduo è spiegare qual'è lo scopo di Sim Earth: può essere un modo di creare, modificare e gestire un pianeta dalla sua nascita fino all'evoluzione delle forme di vita; oppure cercare di salvare la terra nella nostra era da eventuali catastrofi irrimediabili; un'altro fine potrebbe essere quello di creare un pianeta fantastico personalizzandolo a proprio piacimento. Un consiglio che posso darvi è di avere un'idea precisa per iniziare una simulazione di tali diffi-

quello che farete potrà influenzare sensibilmente nel bene o nel male numerosissime forme di vita. Già tutto semplice ma come è possibile tutto questo? Per addentrarci nel gioco vero e proprio dovevamo dedicare quantomeno 16 pagine di TGM Action, senza peraltro essere sicuri di spiegare tutto (anche perché il megalitico ma-



coltà, perché dovrete gestire davvero moltissime variabili e un accostamento "tanto per fare una partitina" non è umanamente proponibile. Gli scenari che troverete già pronti da gestire sono sette, ma le possibilità di gioco sono molto maggiori potendo giostrare il livello di difficoltà, diretta-

mente proporzionale con l'energia a vostra disposizione (indispensabile per ogni mossa vogliate effettuare). Ho sentito molti parlare male di Sim Earth, quando uscì per PC, ma personalmente lo ritengo un programma curato nei minimi particolari e con una giocabilità discreta. Il sistema di gioco è ovviamente a finestre multiple e solo dopo una accurata lettura dei tre manualini, totalmente in italiano corretto (vorrei davvero conoscere il genio che li ha tradotti), sarete in grado di gestire sufficientemente questo gioco.

Se la giocabilità è discreta, la longevità di Sim Earth è ai massimi livelli se riuscirete a superare la prima ora di gioco (cioè se inizierete a capire qualcosa e non avrete deciso di spegnere il computer). La versione Amiga è stata curata molto bene rispetto allo standard delle conversioni, purtroppo però per giocare è necessario almeno 1Mb per la versione a bassa risoluzione oppure 2Mb (uno di chip e uno di fast, quindi non funziona su 1200) per riuscire ad avere la grafica simile a Pc e Mac. L'hard disk è un optional ma se lo possedete è molto meglio (in effetti è necessario per la versione hi-res).

Massimiliano Pescatori

VALUTAZIONE GLOBALE



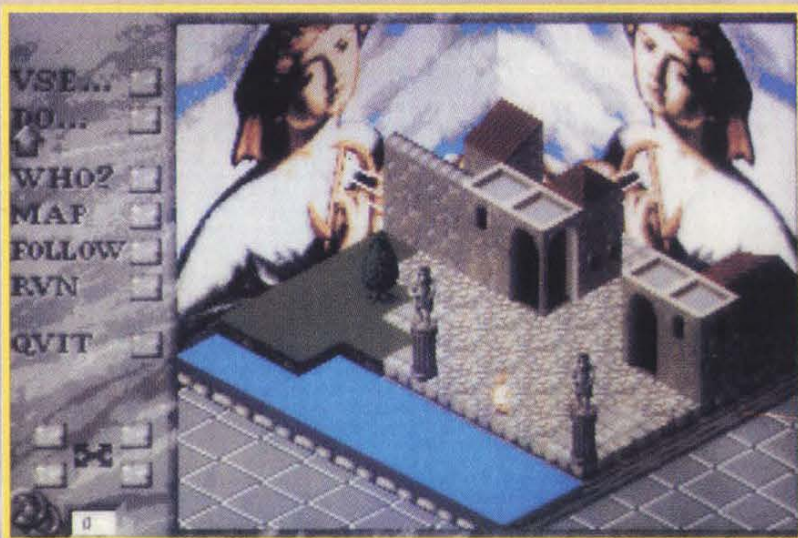
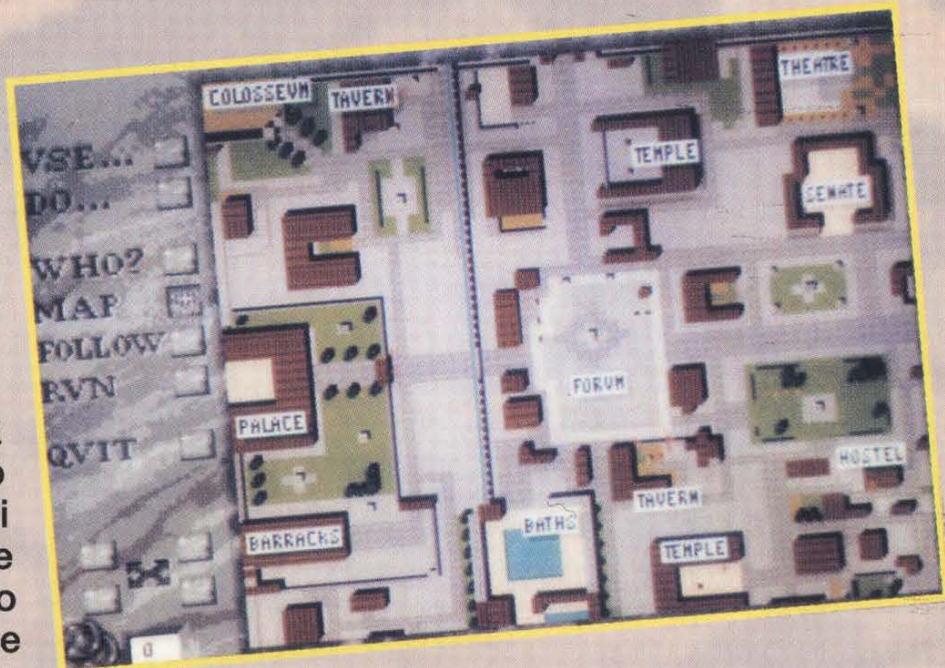
MILLENIUM

(solo 1MB)

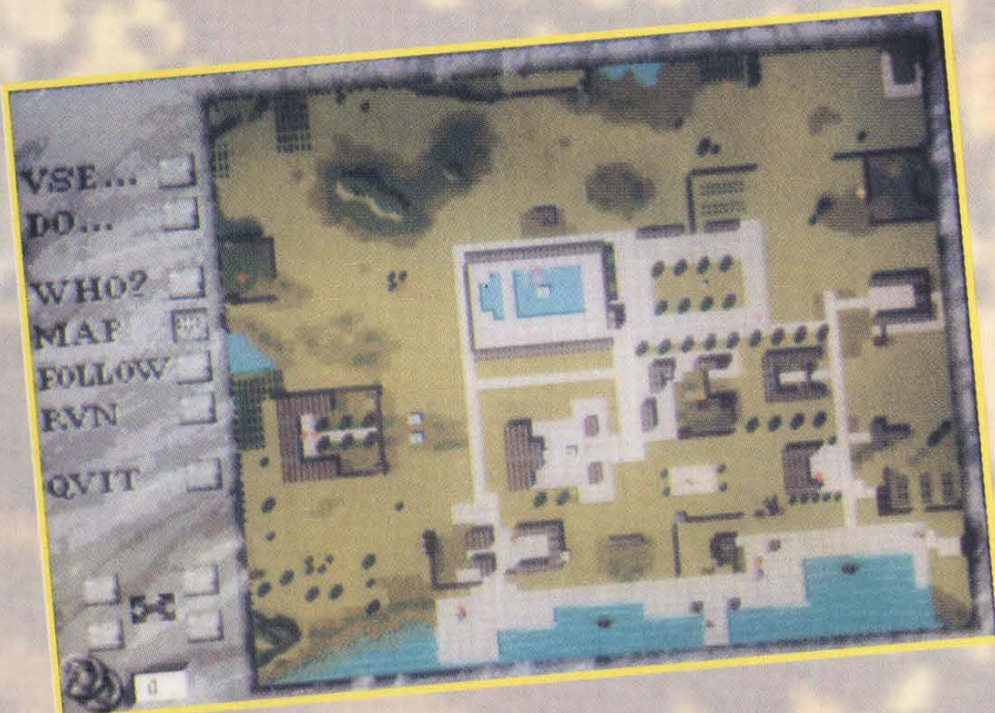
Quanti di voi non hanno mai sognato di smentire il detto "la vita è come la scala di un pollaio, corta e piena di m....". Adesso con questo gioco potreste anche riuscirci, come al solito tutto dipende dalle vostre capacità.

Ci troviamo nel lontano anno 92 (ma come lontano se è finito l'altro ieri! Come al solito non capisci niente e mi fai anche fare brutte figure, sto parlando proprio del NOVANTADUE non del MILLENOVECENTOnovantadue!) e cominciamo la nostra avventura nella cittadina di Ercolano, provincia del potentissimo Impero Romano, impersonando la parte dello schiavo Ettore che probabilmente, non contento della sua (pessima) posizione sociale, dopo aver consegnato per conto del suo padrone un messaggio ad un Console (un certo Seganius Megadraivis - fine umorismo inglese!), decide che è il momento di cambiare completamente vita e in preda ad una terribile malattia infettiva (attenti a non venirne contagiati) chiamata "mania di grandezza" si convince di poter diventa-

re in breve tempo Imperatore di Roma. Fortunatamente la grave malattia non gli ha completamente offuscato il cervello e riesce a rendersi conto che non può fare tutto in una volta sola, ma deve arrivare alla meta che si è prefisso per gradi; dovrà quindi cominciare a passare da schiavo a cittadino (magari avendo anche uno schiavo personale....), da cittadino a centurione e così via fino all'apoteosi finale. Facile da scrivere ma difficile da realizzare (specialmente se non accendete il vostro Amiga e non caricate il programma!). Questo è in sintesi lo scopo di questo gioco articolato in sei diversi livelli in ognuno dei quali dovete (o dovrete) riuscire a far fare al nostro Ettore un passo avanti nella sua carriera, ma attenzione perché non avete a disposizione molto tempo. Nel primo livello per esempio dopo non molto vi ritroverete nel bel mezzo di una festa di capodanno (a proposito tanti auguri a tutti per il '93) con tanto di fuochi artificiali che se vi colpiscono potrebbero anche farvi m o l t o



ROMFAD 92



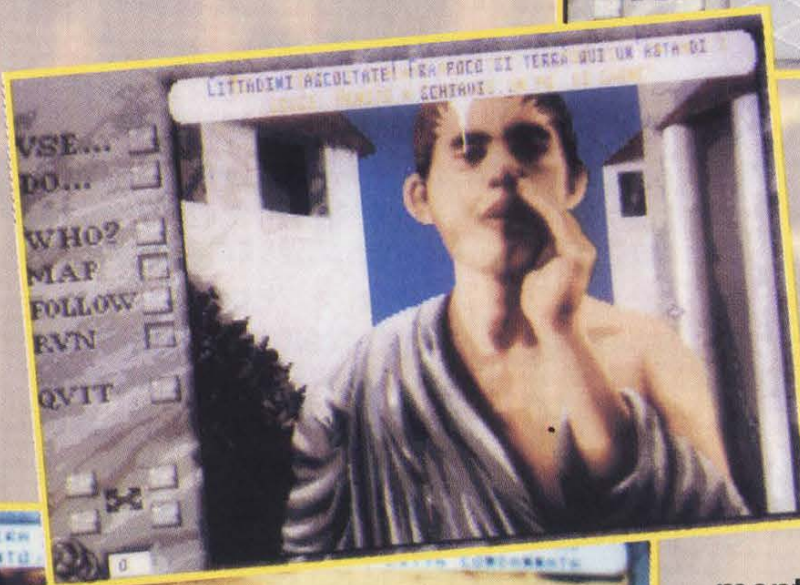
m o l t o
male! Stavo scherzando,
è semplicemente una in-
nocua.... eruzione del
Vesuvio che al massi-
mo potrebbe carbo-
nizzarvi, nel secondo
invece potreste finire
in pasto ai leoni nel
Colosseo, nel terzo
catturato e torturato
dai nemici. Cose del
genere possono ac-
cadervi in tutti i livelli
se invece di giocare vi
mettete a dormire,
quindi bando alle
ciance e comin-
ciate a giocare!

Lo schermo di
gioco è com-
posto da una
finestra ani-
mata con
grafica "iso-

metrica" (spero abbiate studiato di-
segno a scuola in modo da non dover
correre subito a cercare il vostro
dizionario, che sicuramente sarà na-
scosto da una pila di libracci scola-
stici prossimi ad ammuffire e da una
serie di scatole VUOTE dei vostri vi-
deogiochi) sullo stile di quella di
Popolous, sovrastata da un fondale
fisso (che varia a seconda dello
schema e a seconda che sia giorno,
notte, soleggiato, nuvoloso, ecc.), e
sul lato sinistro da un menu
(anche questo variabile a se-
conda del tipo di schema
che state affrontando) nel
quale trovate tutto quello
che vi serve per poter porta-
re a spasso Ettore, comuni-
care con gli altri, usare gli
oggetti che avete a disposi-
zione, eccetera.

La grafica non è nulla di ec-
cezzionale, al massimo è

carina (sempre sullo stile di
Popolous tanto per intenderci), e co-
sì anche il sonoro che è ridotto al mi-
nimo indispensabile. Intendiamoci,
questa non è una critica al gioco che
(per come è stato concepito) non ha
bisogno né di grafica spaziale né di
sonoro allucinante, è solamente
una constatazione. Infatti credo
che con questo gioco potreste di-
vertirvi abbastanza, soprattutto do-
po che avrete preso dimestichezza
con i comandi, e sicuramente prima



di riuscire a diventare
Imperatori dovrete sudare le
fatidiche sette camice (an-
che se i livelli di gioco sono
sei). Per finire ecco degli uti-
li consigli; per il primo livello
non fatevi infinocchiare da
quelli che dicono che l'abi-
to non fa il monaco (in que-
sto caso non è assoluta-
mente vero!), per il secondo ricor-
date che Tangentopoli non l'ha mi-
ca inventata Di Pietro, per il terzo....
(mo' basta, stì qua non possono
mica sempre aspettare che ci dica-
mo noi come si fa a fà tutto, eh!!!).

Manuel Auletta

VALUTAZIONE GLOBALE



ORIGIN

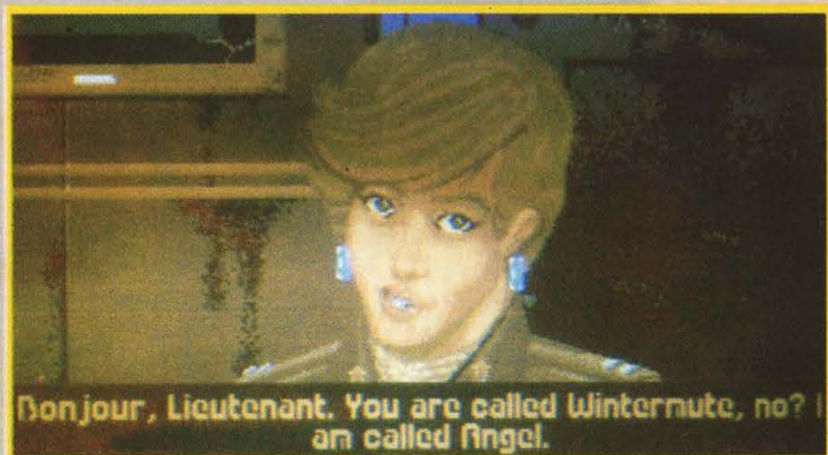
1MB

Se iniziassi la recensione con un "Tanto tempo fa in una galassia lontana lontana", che cosa vi verrebbe da pensare?

Che probabilmente sono uno di quei ragazzini che mangiano un sacco di biscotti bigusto e si fanno chiamare Rinco Boys, visto che Wing Commander centra ben poco con Guerre "Star Wars" Stellari. Ma dovrete convenire che un gioco che tratta di caccia che combattono nello spazio tra di loro e che di tanto



in tanto affrontano astronave total-global-gigantesche un po' richiama la mitica trilogia cinematografica. Da dove comincio? Ma sì, comincio con la trama: "In a distant future, mankind is locked in a deadly war...". La frase d'introduzione riassume in ef-



Bonjour, Lieutenant. You are called Winternute, no? I am called Angel.

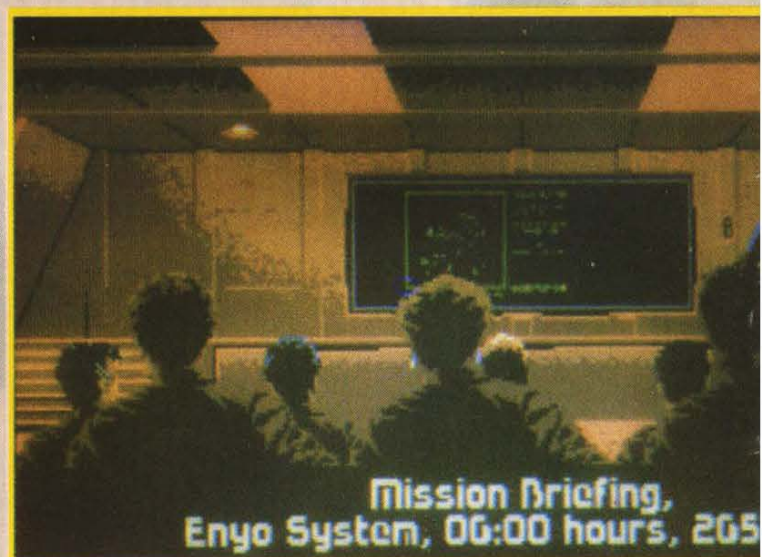
fetti tutto quanto: in un futuro decisamente distante, la razza umana sta combattendo una guerra senza quartiere contro un'agguerritissima razza di felini spaziali noti come Kilrathi. Il giocatore impersona un novello pilo-

ta di caccia, appena entrato in servizio in uno dei settori più pericolosi facente parte di quella che si è soliti chiamare "prima linea", a bordo della TCS Tiger Claw. La situazione bellica attuale è più o meno di stallo: i fieri Kilrathi hanno colonizzato praticamente metà della galassia, e i terrestri l'altra metà. Il

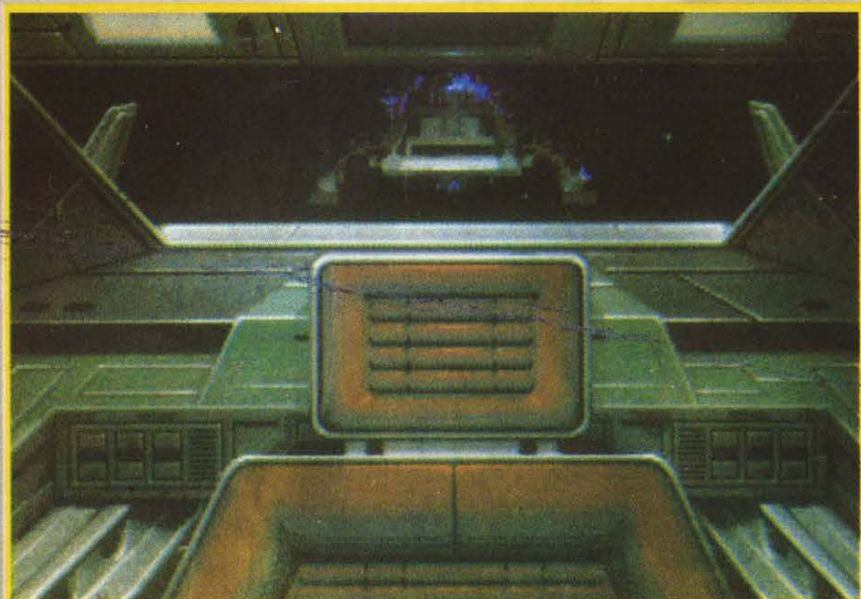
primo incontro tra le due razze non è stato esattamente amichevole: un vascello commerciale terrestre si aggirava pigramente in un sistema solare abbastanza sconosciuto, quando improvvisamente dalle profondità dello spazio sono sbucati alcuni intercettori kilrathi e l'hanno fatto a pezzi. Come si suol dire, "una bella stretta di mano e via", eh? Da quel momento in poi

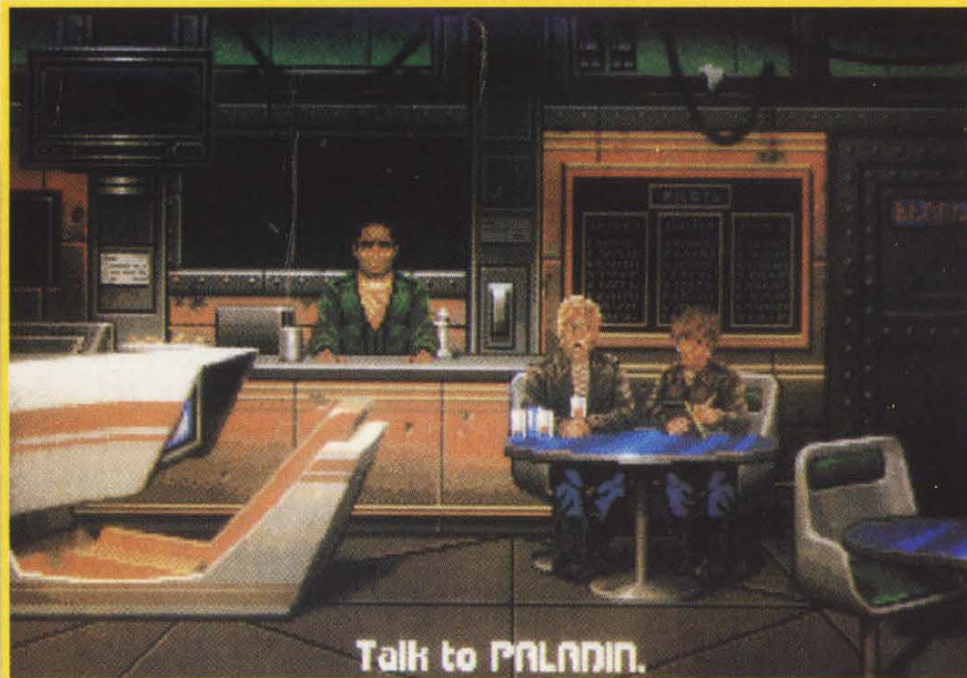
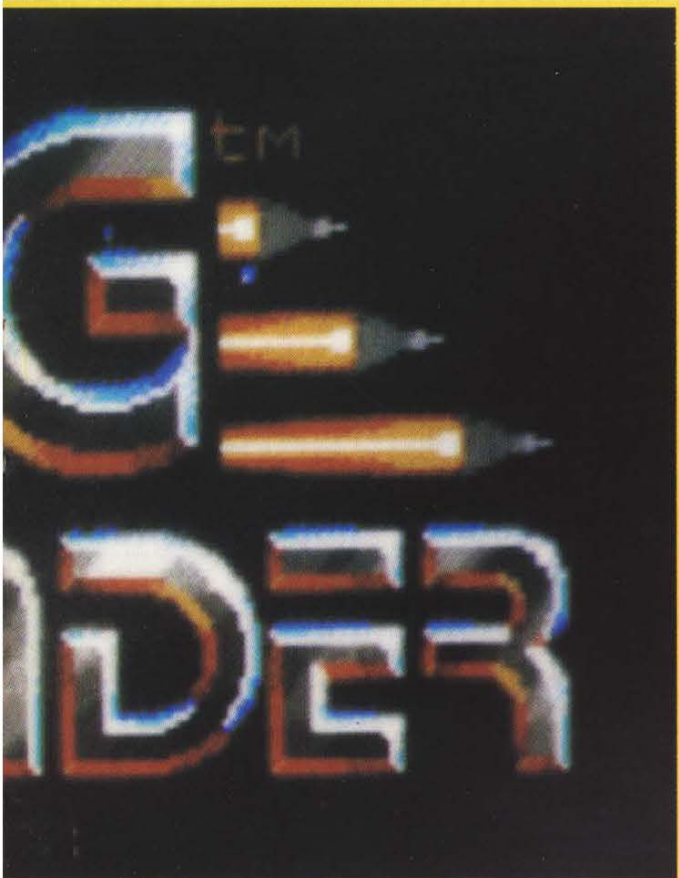
la Federazione Terrestre non ha avuto un attimo di tregua, tra attacchi, incursioni nemiche, azioni di forza e difesa a tutto spiano (passa all'ala!).

Soddisfatti? Bene. Wing Commander è stato un grandissimo successo un paio di anni fa su PC:



Mission Briefing, Enyo System, 06:00 hours, 265



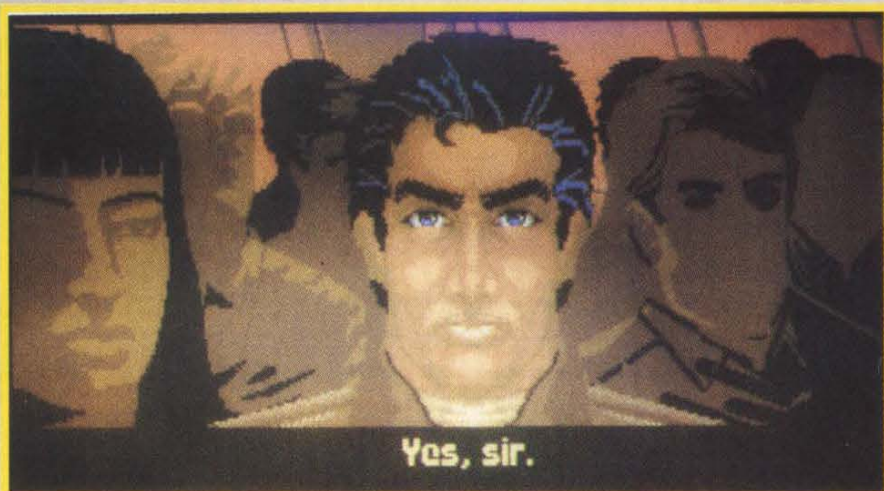


di gioco: su un 500 normalissimo (o su un 600, o su un 500+) lo schermo si aggiorna al ralenty, i vascelli attraversano lo schermo in due o tre scatti e il vostro caccia risponde ai comandi più o meno come se gi arrivassero per posta. Inutile dire che è virtualmente ingiocabile: centrare un caccia al primo colpo lo può fare solo il Mago di Napoli grazie alla sua preveggenza, altrimenti diventa una specie di guerra tra U Boat, tra virate anticipate di millenni e colpi sparati qualche giorno prima come i siluri che "forse" arriveranno a destinazione.

aggiornamento velocissimo dello schermo, ma è proprio il caso di dire "è tutta una montatura": Quello che alla fine ci siamo trovati tra le mani è misera grafica a sedici colori, convertita da qualcuno che non ha mai visto un programma de-

cente tipo ADPro su A m i g a , Photoshop su Macintosh e via dicendo. Tutti i personaggi sono paonazzi, le astronavi sembrano ricoperte da uno strano

fungo o soffrire di una strana malattia della pelle, i colori danno generalmente sul marrone (che non è il colore più dinamico e entusiasmante del mondo) e tutto ha un non so

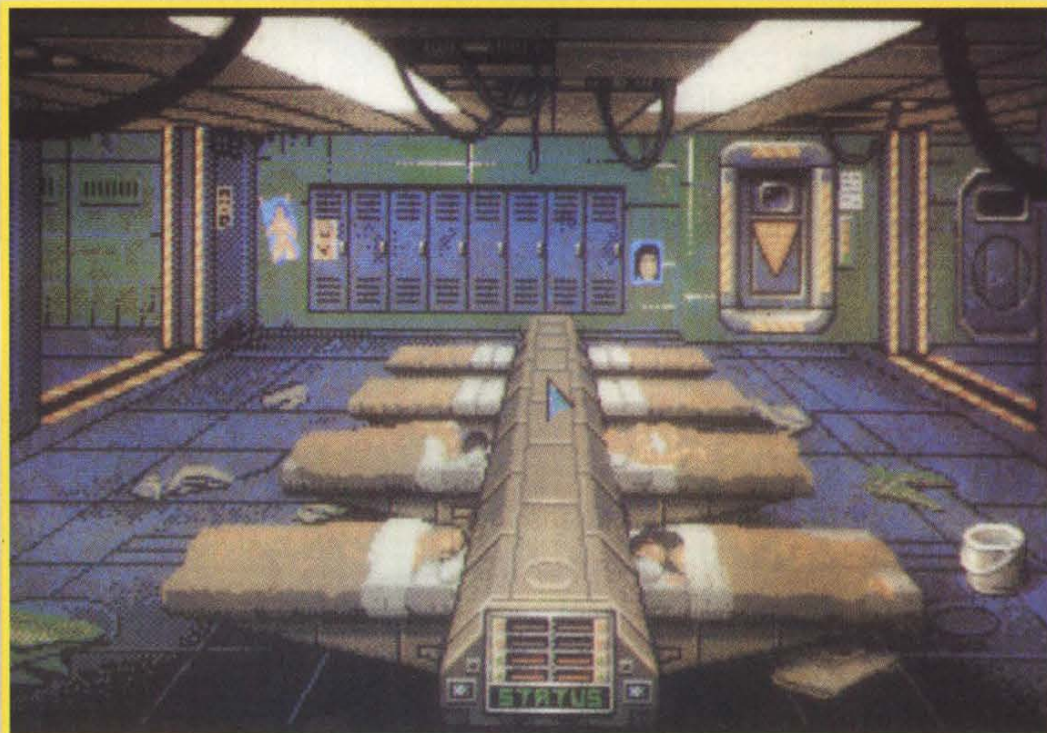


la combinazione a dir poco innovativa tra un simulatore di volo, l'atmosfera alla "Guerre Stellari" e la grafica spettacolare unita a delle

colonne sonore che hanno fatto storia ha spopolato tra migliaia di possessori del "personal", e ha praticamente fatto partire la "corsa agli arma-

menti" verso computer più grossi e più potenti in campo videogiocistico.

Dopo tutto questo tempo, ecco finalmente la versione Amiga: programmata da un "tizio" esterno alla Origin, è decisamente una mezza delusione: le prime voci favoleggiavano di grafica in Half-Brite (sessantaquattro colori, esattamente come la versione PC) e



che di cupo e smorto. Il sonoro è stato rifatto in maniera competente, anche se la musica risente della velocità della macchina. Quella però che non passa certo inosservata è la velocità

Hmm, non ci siamo davvero. E se uno ha un computer un attimino un po' più spigliato? Beh, diciamo che su un 1200 la situazione in effetti migliora, ma non poi molto: sembra di giocare su un 286 lento, ed è decisamente tutto tranne che un complimento visto che il 68020 è più veloce di un 286, senza dimenticare la grafica a sedici colori. Insomma, Wing Commander è divertente nel vero senso della parola solo se avete un super Amiga, che so, un 2000 accelerato, un 3000 o un 4000. E stop.

MA

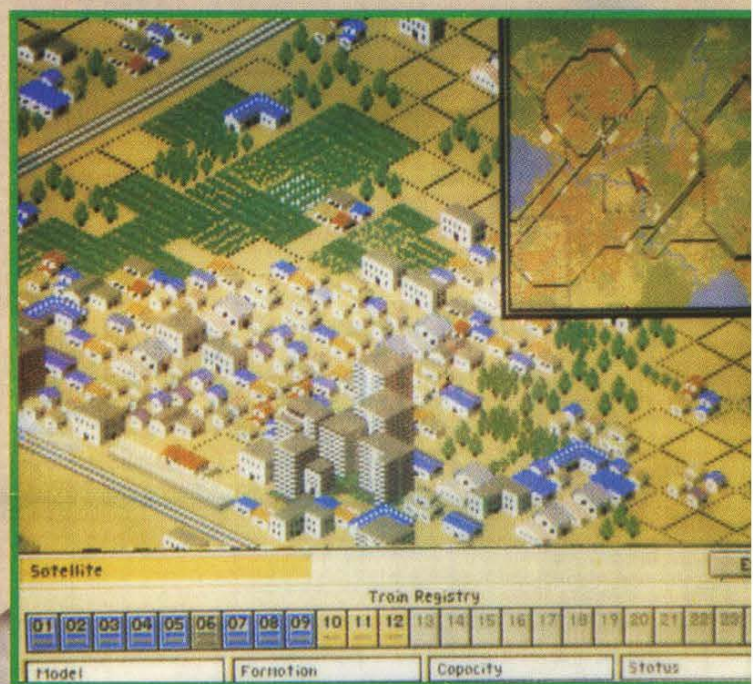
VALUTAZIONE GLOBALE

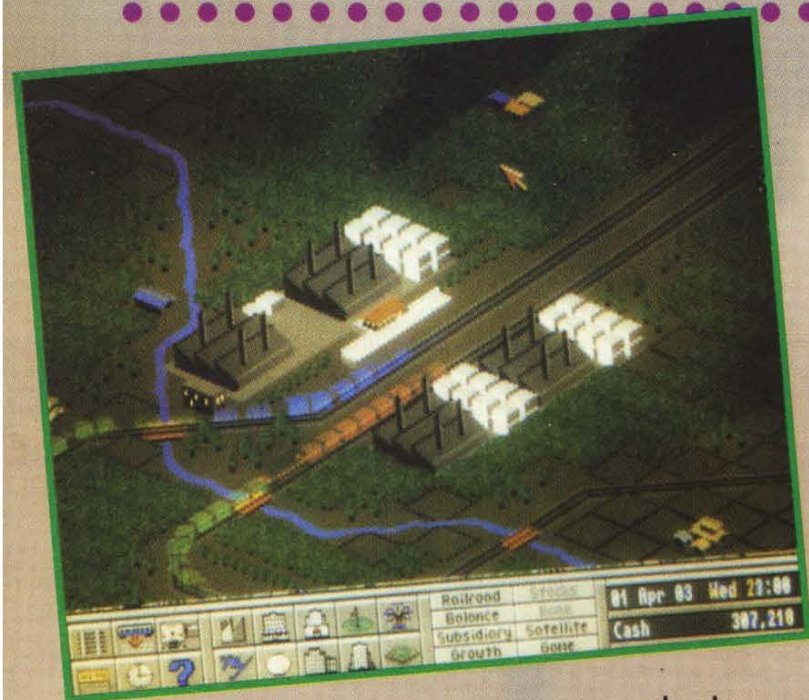


MAXIS

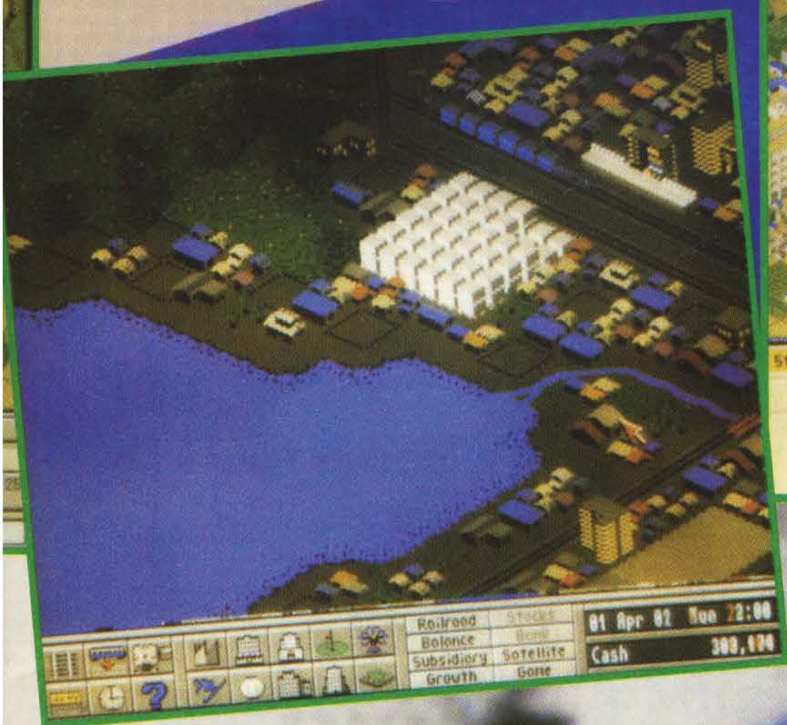
Dopo più che positive recensioni su PC Action e su TGM della versione per PC, arriva il momento di osannare A-Train anche sull'Amiga, e devo proprio dire che osannare mi sembra il termine giusto. Innanzitutto cominciamo a dire che A-Train è un incrocio tra un Railroad Tycoon un po' meno vasto ma più complesso e un SimCity altrettanto meno vasto ma di una profondità decisamente maggiore. In effetti in A-Train dovrete partire da una misera carretta a vapore trainante sfigatissimi vagoni-merci, per arrivare a diventare multimiliardario e proprietario praticamente di una intera città, e per fare questo dovrete naturalmente investire, guadagnare, estorcere, costruire, investire, guadagnare, estorcere, ecc. ecc. Lo scopo del gioco è in pratica sviluppare una rete ferroviaria estesa, capillare e particolarmente redditizia, parallelamente ad una serie di palazzi da affittare, parchi dei divertimenti, campi da football, alberghi, ecc. ecc. e, sempre parallelamente, investire in borsa e tenere d'occhio i vostri interessi in banca. Naturalmente il gioco si sviluppa in modo estremamente proporzionato: all'inizio potrete solamente trasportare il materiale che vi serve per la costruzione di palazzi e potrete ampliare in maniera ristretta la vostra ferrovia, quando poi comincerete a fare i soldi potrete acquistare carrozze per il trasporto di passeggeri, dovrete stabilire gli orari per i vostri treni in base alle esigenze dei lavoratori e pendolari (un treno alle 6 di domenica mattina non serve a nulla, come non serve a nulla un treno alle 11 di un giovedì sera; molto più utili un treno alle 6 di mattina e uno alle 18.00 di sera di un giorno lavorativo), dovrete costruire incroci e scambi in modo da evitare scontri fra i treni e ingorghi pazzeschi; oltre alla parte dedicata alla ferrovia, come già detto prima, c'è anche una parte dedicata alla gestione della città, ed è altrettanto complessa da gestire: se all'inizio, coi pochi mate-

riali disponibili, non potrete fare altro che accumulare un po' di materie prime per il futuro, una volta che avrete invece guadagnato un po' di soldoni potrete cominciare ad erigere edifici e richiedere salatissimi affitti, potrete costruire alberghi ed hotel (anche in questo caso la strategia è fondamentale: mettere alberghi turistici attaccati alle fracassosissime stazione è quanto di più deleterio possa esistere, molto meglio piazzarvi appartamenti per i pendolari), organizzare parchi dei divertimenti per i cittadini e persino piste da sci. Non siete ancora paghi? Bene, oltre a fare i soldi con la ferrovia e con i palazzi potete an-





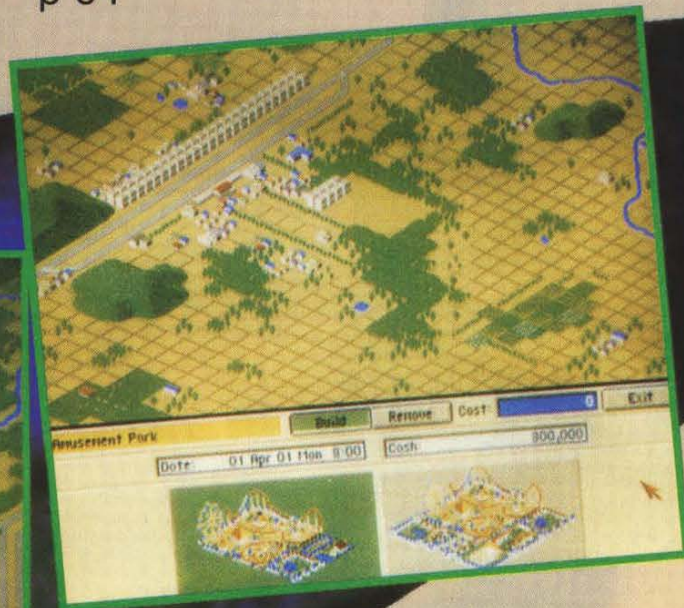
che investire in borsa: anche qui la strategia è d'obbligo, dato che dovrete acquistare i titoli quando sono bassi e rivenderli



in un periodo di relativo sviluppo (attenti ai classici "ma no, aspetto ancora un po', chissà che si alzano ancora..." oppure "aspettiamo ancora un po' ad acquistare, magari si abbassano..."), oltre naturalmente a tenere i soldi in banca il più possibile, in modo che vi fruttino gli interessi, e da toglierli verso gennaio, periodo in cui vengono tassati i capitali fermi. Passiamo adesso all'interfaccia: invariata in sostanza rispetto a quella per PC, e cioè tanti menu a tendina per introiti, perdite, sviluppo urbano, andamento del



glio di quanto ci si potesse aspettare e nel complesso soddisfacente, mentre quella in alta è in tutto e per tutto identica a quella originale, quindi OK; il gioco in se stesso è molto bello, racchiude tutti i possibili aspetti di un magnate self-made, con tonnellate di variabili da tenere sott'occhio e soprattutto con un sacco di rifiniture (diversi tipi di carrozze e locomotive, grande attenzione p e r



la parte gestionale, spot-box contenenti suggerimenti ed avvertimenti vari) che rendono A-Train veramente lo state dell'arte dei manageriali o simulatori che dir si voglia.

Per finire con i complimenti assolutamente da citare il manuale veramente ben fatto e in italiano e la longevità da matusalemme...longevità appunto, e qui cominciano i guai: prima di potervi divertire dovrete passare qualche ora sul manuale e qualche giorno di pratica, perché all'inizio vi sembrerà di fare tutto come dovrebbe essere fatto ed invece il vostro bilancio è perennemente in rosso. Una volta imparati i concetti base però comincerete veramente a spassarvela, anche perché, al contrario di molti manageriali di questo tipo, il gioco non può essere trascurato, perché un incidente o una giocata sbagliata nel mercato azionario può veramente pregiudicarvi la corsa al successo e al denaro. In conclusione, se fate parte di quei giocatori che hanno preso l'Amiga esclusivamente per blastare a destra e manca (soprattutto a manca, considerando le scarsissime trasmissioni dell'ente di stato...) con giochi come Project-X e Agony lasciate stare, se invece volete spremervi un po' il cervello, allora questo è probabilmente il titolo dell'anno (1992, naturalmente). Buon sferragliamento.

Andy Orchesi

VALUTAZIONE GLOBALE



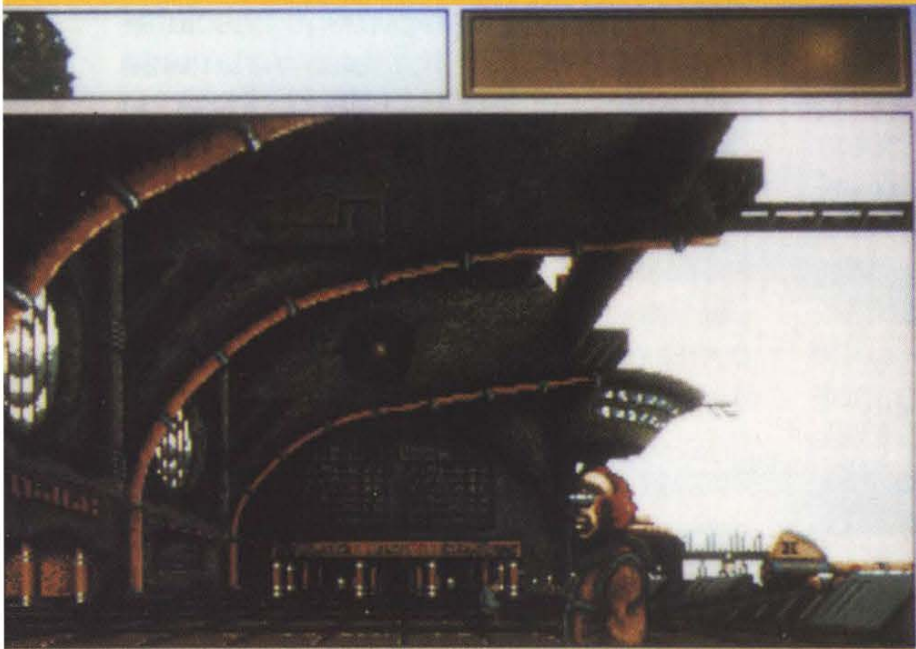
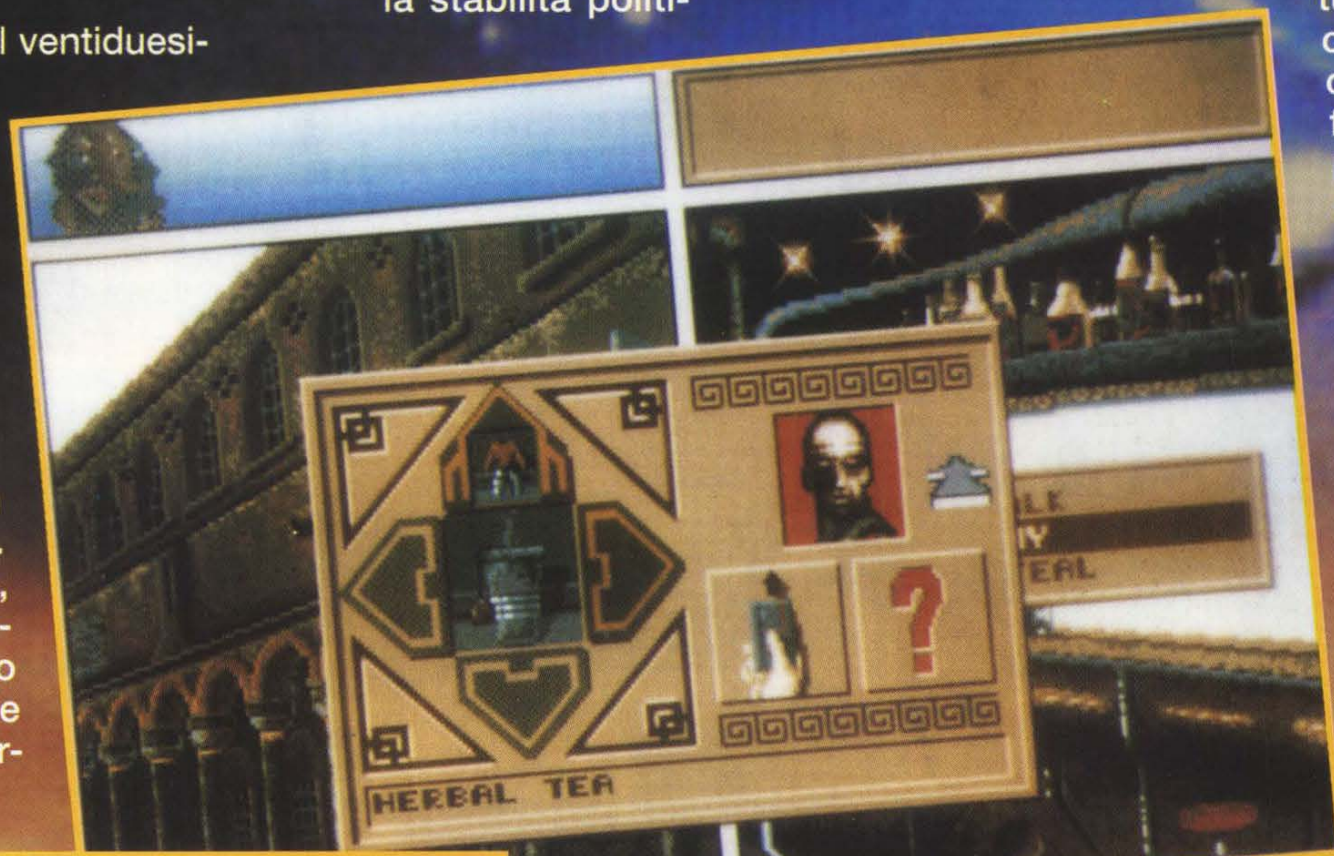
UBI SOFT

Per la serie "gli agenti segreti non rimangono mai disoccupati", ecco a voi...BAT 2!

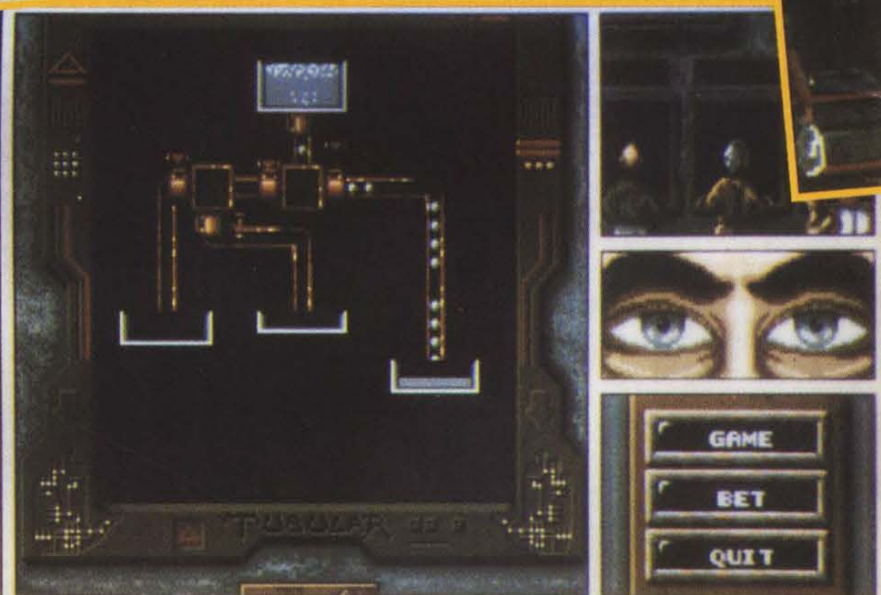
Immaginate che la Terra del ventiduesimo secolo abbia formato, per vari motivi, una governo comprendente tutti i pianeti dell'universo, chiamato, poniamo il caso, COG (Confederation Of Galaxies). Mettiamo poi che, essendoci all'interno dell'universo dei buchi neri che permettono traver-

sdizione del COG e quindi con regole completamente autonome, e che di conseguenza venga formata una unione chiamata UWR (Union of Worlds for the Regrouping) mirata a raggruppare i mondi colonizzati illegalmente. Poniamo poi che i governanti di detti paesi non siano molto disposti a rinunciare alle loro attività illegali, e che quindi ci sia bisogno di agenti segreti che si intrufolino in quei pianeti e ne minino la stabilità politi-

Europa) da tre razze: gli shedish, gli ilyens e gli umani. In Roma II potrete fare tutto ciò che potete fare in una grande metropoli: entrare nei negozi, visitare gli uffici, bere una bibita al bar, divertirvi in discoteca o in sala giochi (sono presenti 3 sotto-giochi sullo stile uno della dama cinese, uno di Arkanoid e uno di Pipemania), ecc. ecc., oltre naturalmente a portare a termine la vostra missione. Ma innanzitutto vediamo un po' come si svolge il gioco: la prima cosa da fare è creare il vostro personaggio scegliendo il tipo di faccia e settando le caratteristiche forza, intelligenza, carisma, vitalità riflessi e percezione (peraltro migliorabili durante il corso dell'avventura). Inoltre il vostro agente possiede anche valori non mutabili da



ca, in modo da costringere il governatore a ritornare sui suoi passi. Ora, fate tanta fatica ad immaginare chi sarà uno di quegli agenti segreti? Esatto, proprio voi. Come agente segreto opererete principalmente su Shedishan, e più



sate interuniversali in brevissimo tempo, una serie di colonizzatori senza scrupoli abbia fondato colonie su pianeti al di fuori della giuri-

precisamente nella città di Roma II, composta di sei settori uniti da una rete stradale chiamata via-express e popolata (come tutto il continente di

voi all'inizio della sua carriera, e sono l'esperienza, la conoscenza, l'energia (che scende durante i combattimenti) ed infine la percentuale

BAT. II

di completamento della missione (ogni commento qui mi pare superfluo); come ogni agente segreto infine siete naturalmente fornito di armi (per la cronaca ogni arma ha un coefficiente di penetrazione (e qui staranno già fioccando le note di Marco) (ma come sei malizioso. E poi io non metto mai note! Beh, qualche volta... NdMA) che vi permetterà di stabilirne l'efficacia, e parallelamente tutti i tipi di protezione hanno un coefficiente di difesa, anche in questo caso indispensabile per stabilire quale giubbotto o armatura sia più o meno sicuro) (ce l'hai la protezione ragazzo? Sì, ce l'ho sempre con me nel

voi possedete un B.O.B. (Bidirectional Organic Bioputter), completamente programmabile, che regole le vostre funzioni corporee: in pratica se volete essere svegliati ad una certa ora, se volete essere avvertiti quando la vostra energia è troppo bassa, non avrete altro da fare che programmare il vostro B.O.B. in maniera adeguata. Infine, presente in B.A.T. II, c'è anche un sottogioco che vi sbatte su un velivolo da autostrada del futuro, e che vi permette di simulare i viaggi fra un settore e l'altro della città. A parte la sezione descritta in precedenza (e visualizzata in modo 3D) tutta l'avventura è naturalmente in bitmap ed utilizza un sistema di finestre WIW (window in window) che vi permette di entrare in diverse locazioni tenendo comunque d'occhio le precedenti, ed evitando (teoricamente) continui caricamenti. La verità è invece che, in un sistema che dovrebbe essere

mente insopportabile sull'Amiga è lo scrolling nelle diverse locazioni, che è persino più lento di quello dell'originale. Il sonoro non è niente di eccezionale e l'unica nota positiva è data dalla colonna sonora (gli effetti sonori sono praticamente inesistenti) che peraltro è identica (sono file MOD) a quella per PC. Il gioco vero e proprio poi ha parecchie pecche: prima di capire cosa bisogna fare si perde almeno una giornata di gioco, e in seguito rimane comunque un andare a tentativi che non è decisamente il massimo per un'avventura; il modo in 3D è scarso, con una lentezza sinceramente evitabile in fase di programmazione e soprattutto, anche in questo caso, ben poco coinvolgente.

portafoglio NdArma Letale 3), armi che potrete comunque procurarvi anche in città in seguito. Bene, si parlava della vostra missione, innanzitutto dovrete trovare il vostro contatto a Roma II, e cioè Sylvia, poi, come vi spiegherà lei, dovrete recuperare, giocando in borsa più o meno di frodo (e di Bilbo, e di lolo, e di Bifur, e di Dwalin, e di Balin...come sono demenziale!!!), un sufficiente numero di azioni per tentare la scalata ad una ditta di componenti tecnici. Il resto dipende solo da voi. L'interfaccia è qualcosa di estremamente semplice da usare: come tutte le avventure da un anno a questa parte il mouse comanda tutto, ed a seconda della forma del cursore potete eseguire diverse azione come guardare, prendere, parlare, usare, ecc. ecc., oltre naturalmente ad attivare il menu principale, da cui potete caricare, salvare, configurare il gioco e dare un'occhiata l'inventario. Inoltre

così povero di accessi al disco, di caricamenti ce ne sono fin troppi e non sono poi così veloci, il che vi costringe ad attendere tra una schermata e l'altra con conseguente snervante perdita di pazienza; la grafica poi è veramente poco curata: i soli 16 colori retinati non perdono poi tanto rispetto alla versione per PC (il tipo di grafica utilizzato dalla UBI Soft, e che personalmente non apprezzo, non mette in risalto i colori ma piuttosto la qualità del disegno in sé) ma quello che è vera-

grafica magari un po' più curata. Se la versione per PC non mi aveva esaltato, questa per Amiga mi ha proprio deluso, e in tutta sincerità c'è in giro molto di meglio (a cominciare dall'epico Indy IV). Amen.

Andy Orchesi

VALUTAZIONE GLOBALE





GREMLIN

Ma come, recensiamo due volte lo stesso gioco? Eh sì, solo che pur non essendo un seguito, è lo stesso un nuovo gioco...

Zool è, prove alla mano, il primo gioco "esclusivamente per Amiga 1200". Il nuovo gioiello della Commodore dimostra finalmente che cosa può fare? No, ma in un certo senso sì. Insomma, ti vuoi spiegare? Ok: la struttura del gioco è rimasta fondamentalmente immutata: per i due o tre che necessitano aggiornamenti, ricordiamo che Zool continua a essere una formica ninja mutante (si insidiano le Ninja Turtles!), capace di correre a velocità supersoniche (si insidia Sonic - sai che peccato) e costretto a superare numerosi livelli d'incandescente azione in puro stile piattaformico, completo di

superpoteri quali sdoppiamento, salto potenziato, smart-bomb e finezze del genere.

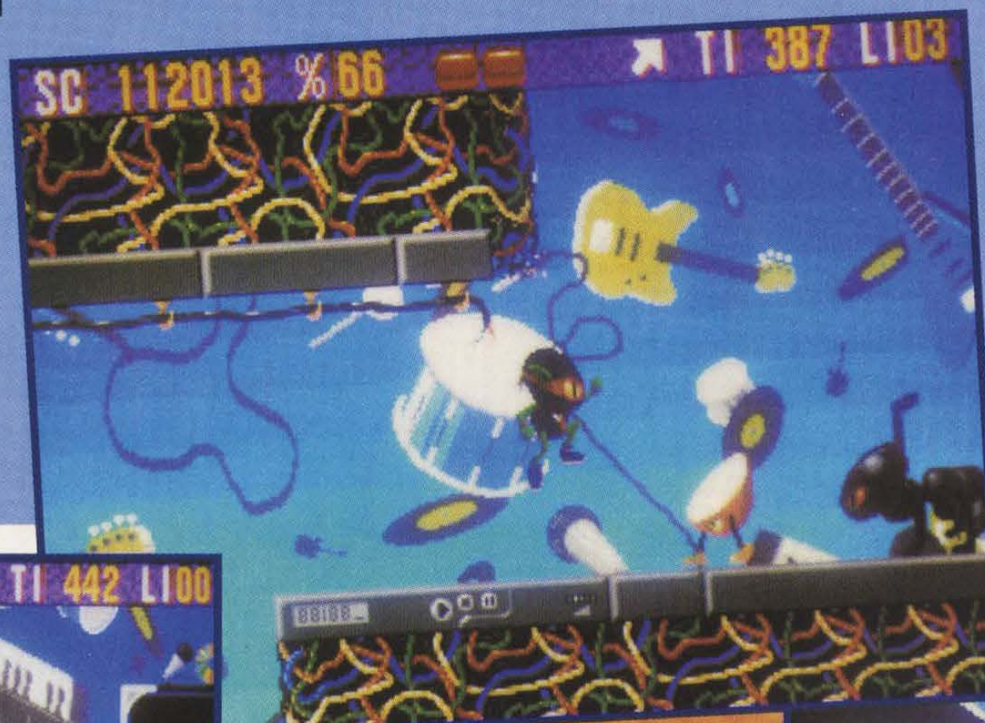
Mentre i primi livelli sono semplicemente dei percorsi a ostacoli leggermente evoluti - tutto quello che si deve fare è evitare alcune punte, menare un paio di nemici e in genere andare dritti -, proseguendo le cose si complicano, grazie a immani livelli labirintici con veri e propri enigmi da risolvere, livelli bonus segreti e indizi più o meno palesi.

Il gioco è diviso in "mondi" aventi

una propria ambientazione: c'è il mondo dei dolci, della verdura, della musica, degli utensili e così via. Ognuno di questi mondi è a sua volta è suddiviso in tre livelli, in cia-

scuno dei quali è necessario recuperare un monetone d'oro recante l'effigie del nostro agile amico prima di poter passare oltre. Alla fine di ogni terzo livello ci si confronta con un animalone più grande del solito (e non equivochiamo) "intonato" con il resto del livello e proprietario di un caratterino particolare che lo spinge a terminarvi (nel senso "terminator") nell'arco di tempo più breve possibile, il che tradotto per i mortali significa "vi vede e vi mena", o almeno ci prova.

Esplorando ben bene i vari livelli poi è possibile imbattersi in alcuni livelli segreti: in questi frangenti Zool sarà alla guida di un'astronave che ricorda vagamente il suo crapone impegnata a evitare e blastare i numerosi nemici per ottenere un po' di punti extra. Come fase non è un gran che, e forse è proprio per questa



ZOO

ragione è così difficile da trovare: i programmatori non avranno voluto tediarcì troppo.

In sostanza (ma molto) questo è Zool: uscito qualche mese fa, è stato leggermente sopravvalutato un po' da tutti (noi compresi), trattandosi in fondo in fondo di un banale platform realizzato decentemente (e non in maniera eccelsa, bisogna ammetterlo: di tanto in tanto lo scroll si faceva scattoso, l'azione non era poi così "fast 'n' furious" e la grafica andava dal dettagliato al "qui c'è da riempire, che ci metto? Massì, un po' di questo, che tanto riempie..." che si notava soprattutto nel primo livello), decisamente giocabile e abbastanza "coraggioso". Che cosa è cambiato con questa nuova, scintillante versione per l'ultimissimo nato in casa Commodore? Fatemi finire il paragrafo e ve lo dirò.

Innanzitutto, vedete quella foto dove si vede uno strano Zool in ray-tracing? Beh, quel-

la è la prima miglioria: nella cosiddetta "attract sequence" (ovvero la sequenza che di solito si nota nei coin-op quando non si gioca, ovvero schermata dei titoli seguita dai punteggi e poi dai "credit") è stata infilata una portentosissima schermata a 16 milioni di colori, possibile grazie al famoso Ham8. Eppoi, eppoi? "Eppoi", la seconda cosa che si nota è una simpatica animazione di Zool alto come una casa che attraversa (statico) lo schermo in puro stile console. E basta.

Scherzavo! La vera "miglioria", che in effetti non è poi così sostanziale, è l'aggiunta di un livello di parallasse tra il fondale classico e il "cielo a strisce" made in copper, cosa che aiuta a riempire lo schermo e a fornire un'immagine molto più gradevole. vede-

te infatti quei dolcetti e quelle chitarre sospesi per aria? Ok, quello è il nuovo livello di parallasse, non è molto ma provate a seguire il Gremlin-pensiero: Zool è bello, Zool è un titolo che tira: perché non ne vendiamo ancora un po' facendolo più bellino graficamente e quindi più appetibile?

Tirando le somme, Zool è sempre quello: un po' più fluido (ma sempre con i soliti problemi soprattutto quando è attivata la musica), decisamente più bello graficamente e giocabile come al solito. Se avete un 1200 e non avete l'originale, e un acquisto da non farsi sfuggire. Assolutamente.

MA



VALUTAZIONE GLOBALE



DIRETTAMENTE DALLE SALE GIOCHI!

LEADER

• D I S T R I B U Z I O N E •



IT'S OUT TO
GET YOU!!

È GIUNTO IL MOMENTO
DI METTERE ALLA PROVA
LA TUA FORZA, LA TUA ABILITÀ.
HAI LA STOFFA PER DIVENTARE
UN VERO GUERRIERO DELLA STRADA?



CAPCOM
USA

U.S. GOLD

C64 C	L. 29.900
C64 D	L. 29.900
AMIGA	L. 59.900
PC	L. 69.900

Street Fighter™ II ©1992 Capcom USA Inc. All rights reserved. Street Fighter™ II is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license from Capcom USA Inc by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.